HACK: HERRAMIENTAS PARA PROBAR CGIs

@RROBA

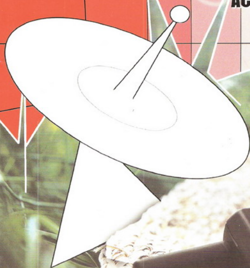
39



REVISTA PARA USUARIOS DE INTERNET Y NUESTRO FANZINE ALG@RROBA, LA VERGÜENZA DE LA RED

LA INTERNET MÁS LENTA

ACCESO DESDE LA ESPAÑA PROFUNDA





HMBCN'00 Crónica de un hackmeeting / **FUNDACIÓN BIP BIP** Máquinas con corazón / **QNX** Una maravilla de sistema operativo / **ARROUTADA** La party en alza / **IRC Scripting** Personalizando tu chateo / **VIRUS** Girigat / **CRACK** Programas para romper / **LINUX**



MUJERES

Hace un par de semanas se presentaron dos chicas en la redacción de Arroba interesadas por números atrasados de la revista y sin más interés que el meramente profesional que nos caracteriza >8-], estuvimos hablando con ellas un rato. No es que nos sorprenda el hecho de que tengamos lectoras, pero sabemos que no es lo más habitual y que la gran parte de nuestro público es masculino. Ya sé que me acusarán de hacer un postulado machista pero creo que, en la actualidad, la informática es un mundo de hombres. Lamentablemente no son demasiadas las mujeres que tienen como "gran pasión" hurgarle las tripas a un ordenador o devanarse los sesos en cómo configurar un firewall durante su tiempo libre. Ojo, que no digo que no las haya -que las hay y muy preparadas- pero si uno hace una simple estadística del número de chicas que asisten a una party o a un congreso, veremos que la proporción respecto a la de chicos es francamente desigual.
Es una pena, pero da la impresión de que la informática se va a ver privada durante bastante tiempo de esa capacidad de organización y análisis que suelen dar las mujeres en cualquier tipo de tarea, y de que el rol que la publicidad y los portales han reservado al sexo femenino es de simple adorno, de telecompradora o de chateadora desocupada. Las mujeres tienen mucho que darle a la informática y, sobre todo, no deben permitir que ahora que no existe ninguna barrera legal o tradicional que les impida el acceso a puestos de trabajo o de estudio, se autoexcluyan ellas mismas y faciliten que la informática sea un campo exclusivamente masculino. En Arroba nos encantaría realizar un especial de mujeres e informática, así que si alguien está interesado en aportar datos, ideas o ejemplos, tiene la puerta abierta. Si eres chica y lees habitualmente nuestra revista, ponte en contacto con nosotros.

Por último, no quiero pasar por alto una pequeña anécdota que nos ocurrió durante nuestra reciente visita a Madrid con motivo del aburrido SIMO y del apasionante Hispalinux. Andábamos ya cansados tras nuestro periplo por las tiendas UHF, DOM y de gastarnos medio sueldo en el Mercado de Fuencarral cuando decidimos cenar algo en una conocida cadena de bocadillos sita en una de las arterias de la capital española. Nos comimos tranquilamente nuestros bocatas de tortilla aprovechando la oferta en curso y al ratito uno de nosotros tuvo la necesidad de ir al baño para eliminar los litros de cocacola que sus riñones ya habían procesado. Bajó al mingitorio y al momento subió con cara de sorpresa; habló con uno de los dependientes y volvió a bajar. La razón de su cara de póquer no era otra que el epatante hecho de que para entrar en el retrete se necesitaba introducir una clave numérica de acceso en una teclado que abría la puerta. Estaría gracioso que al final los bares gastaran más en proteger sus váteres que alguno de esos grandes isp en salvaguardar los datos privados de sus clientes... nada... mirad la foto y reíros. Ya sabéis, a partir de ahora también hay que buscar el fichero *shadow* en los retretes.

PARA PODER UTILIZAR NUESTROS ASEOS
1º MARQUE EL CODIGO DE ACCESO.
2º EMPUJAR LA PUERTA.
GRACIAS.

Andrés C.B. Gómez Miranda

SUMARIO número 39

4 HACKMEETING
9 OPINIÓN
10 BAZAR
12 TRAC
17 CORREO
18 NOTICIAS
20 BUSCADOR
21 NEWS PAUL
24 CURSO DE HACK
28 FUNDACIÓN BIP BIP
32 QNX
35 ALGARROBA
52 CURSO DE LINUX
56 IRC
60 EMULADORES
61 TESTADOR [LOS MEJORES JUEGOS]
66 VIRUS
68 INFORMÁTICA ALTERNATIVA
72 ARROUTADA PARTY
75 WEBMASTER
76 CRACK
79 SEXO
81 GENTE QUE SE MUEVE
82 MÚSICA/SOFT/LIBROS
84 CONTENIDOS DEL CD

El CD de la revista @rroba contiene ficheros de virus y troyanos comprimidos en formato zip, por lo que resultan inofensivos a no ser que se descompriman intencionadamente y se ejecuten dichos ficheros. El lector no debe preocuparse si algún antivirus detecta un posible fichero infectado con un virus dentro de un fichero comprimido del CD.

@RROBA 39

PRESIDENTE DEL CONSEJO EDITORIAL MARICRUZ MONTOYA LINARES / **COORDINADOR DE PRODUCCION** FRANCISCO PEDREGAL BUENO / **DIRECTOR** ANDRÉS GÓMEZ MIRANDA / **REDACTORES** FRANCISCO HERRERA-GABY LÓPEZ-THE WIZARD-SEYMOUR CRAYX-PAUL BROWN-CARLOS VERDIER-MARIO MASEGOSA-ANDRÉS SÁNCHEZ-DERETHOR/ **PROGRAMACIÓN Y DISEÑO CD** CARLOS ORTEGA CASANOVA-FRANCIS BANDERAS-LUIS MOLINA / **MAQUETACIÓN** ENRIQUE MALIA / **DISEÑO GRÁFICO CD** JOSE AGUILERA / **FOTO PORTADA** Mª DEL MAR DÍAZ / **@LGARROBA** DIRIGE:GABY LÓPEZ-DISEÑA:SILVIA DÍAZ / **COLABORADORES** CARLOS SÁNCHEZ ALMEIDA-MANUEL MONTOTO / **PUBLICIDAD** ÁNGEL SOMOZA / **DPTO. DE SUSCRIPCIONES** MYRIAM HERERO / **FOTOMECÁNICA** Departamento propio.
PUBLICIDAD: Central MEDIA Young/ BARCELONA-Avda. Meridiana 350, 5ºA-Telf.: 93 274 47 39-Fax: 93 346 72 14- 08027 BARCELONA/ MADRID-C. Viriato 30, 1ºE-Telf.: 91 591 31 38-Fax: 91 593 87 63- 28 010 MADRID. **E-MAIL:** c.mediayoung@terra.es

@RROBA arroba@megamultimedia.com / arroba1@megamultimedia.com
C/Compañía nº30, 1º. 29 008 Málaga

@RROBA 39. Marzo 2001. ***PRINTED IN SPAIN.***

> hAcKMEetinG > BCN > 2000

'Si uno m
www.

[Primer encuentro hacker en Barcelona]

Fuerte apuesta por el hacking con fines políticos

"Hacker es todo aquel que usa las nuevas tecnologías de un modo crítico y creativo con el objetivo de aprender, compartir y apoyar la libertad de información." Esta definición pertenece a Andy Mueller-Maguhn, portavoz del Chaos Computer Club (CCC), que ha sido elegido como representante europeo en el ICANN. Nadie discute que este conocido hacker hace política ni tampoco que se hiciera en los hackmeetings italianos. El Hackmeeting Barcelona 2000 siguió su modelo.

En la web del Hackmeeting Barcelona 2000, celebrado entre el 20 y el 22 de octubre en el Centro Social Okupado de Les Naus, queda claro que el objetivo era unir a todas aquellas personas interesadas en luchar contra la comercialización de la Red, "fomentar la insurgencia digital" inventando si es preciso cualquier tipo de estrategia y promover el uso del software libre.



Declaracion de principios del hackmeeting.

La mayoría de participantes en el debate de filosofía hacker que moderó Mercè Molist defendieron el hacking con fines políticos, algo que no era de extrañar tras la polémica que surgió los días anteriores al encuentro en la lista por la desvinculación de ¡Hispahack. Integrantes de este grupo anunciaron que no asistirían porque "un movimiento tecnológico como éste no se puede mezclar a la ligera con politiqueo", en clara alusión a la participación de okupas y ciberactivistas. Por las sucesivas respuestas a ese mensaje quedó claro que para muchos de los participantes y organizadores del Hackmeeting era fundamental hacerlo en un espacio liberado, sin aportaciones de empresas ni instituciones. También se decidió impedir la entrada de las cámaras y aunque esta decisión provocó y sigue causando discusión entre los participantes, lo cierto es que esta medida mejoró significativamente el ambiente. Tras años de informaciones sesgadas, existe un gran rechazo a los medios de comunicación de masas entre los integrantes de los movimientos sociales alternativos.

> *"el Napster no ha de limitarse ha ser un programa para bajarse música gratuita de Internet sino que ha de verse como una forma de restablecer la libertad de opinión mermada últimamente en Internet".*

El punto de encuentro

El espacio de Les Naus estaba dividido en cuatro zonas. Al entrar te encontrabas con una área de chill out, donde podías charlar, intercambiar correos electrónicos, escuchar música o acercarte a la barra decorada con ruedas de bicicletas, donde servían

ra a la realidad [illegible] cerca, podrá ver los píxels'

sindominio.net/hackbcn00

cerveza, zumos de frutas y comida vegana. Algo escondido estaba el taller, donde en pocas horas se creó una red con los ordenadores de sobremesa y los portátiles de los asistentes. Una de las actividades más concurridas en esta zona fue la install debian party organizada por Esteve Fernández. Éste dio además una charla sobre Napster, GNUtella y Free-Net, herramientas que tienen en común favorecer la estructura horizontal de la Red. Esteve pidió que se hiciera una reflexión porque "el Napster no ha de limitarse ha ser un programa para bajarse música gratuita de Internet sino que ha de verse como una forma de reestablecer la libertad de opinión mermada últimamente en Internet".

> ***Según GekM, el país que consiga primero el ordenador cuántico podrá "vigilar las comunicaciones de sus ciudadanos, leer la mente de sus rivales comerciales y enterarse de los planes de sus enemigos".***

En la dirección opuesta al taller estaba la sala donde se daban las charlas ante una audiencia sentada en viejas butacas de cine. Al final de la casa okupada, montones de personas en círculo escuchaban atentamente los debates. Antes de entrar en estas zonas había un cartel que indicaba el horario de conferencias y debates e invitaba a apuntarse a todo aquel que no lo hubiera hecho antes. Hubo tantas propuestas que faltó tiempo para realizarlas todas, a pesar de hacerse más de una simultáneamente en los diferentes espacios, algo que molestó a bastantes participantes. La solución para el próximo Hackmeeting podría ser la apuntada por Álex: "lo ideal sería hacer coincidir las charlas o talleres de nivel avanzado con otros de nivel básico, así la elección sería mucho más fácil".

Información alternativa

El primer debate fue el de contrainformación, en el que destacó la propuesta presentada por Javier Ruiz, integrante de Reclaim the Streets y del Indymedia de Londres, de montar un Centro de Medios Independientes (IMC) en Barcelona. El primer IMC apareció en Seattle y desde entonces, se han creado más de 20 Indymedias en diferentes ciudades y países de todo el mundo, algunos de ellos enfocados a una acción puntual, como el de Washington o Praga, y otros con una vocación permanente, como el Londres o Bélgica. En esta última dirección apunta la iniciativa del IMC de Barcelona, que pretende convertirse en un medio de comunicación multimedia alternativo en castellano. De es-

hackmeeting@sindominio.net

Una lista viva

Que para la operatividad no es demasiado necesaria la presencia directa y física, es un punto que los que solemos trabajar en la Red diariamente tenemos bastante claro, pero, por si a alguien le quedaba alguna duda, solo ha habido que seguir durante los meses previos a la celebración del Hackmeeting la actividad de su lista de correo.



SinDominio, con el Hackmeeting.

A través de hackmeeting@sindominio.net se han acercado y alejado posturas, se han solucionado problemas y, sobre todo, se han coordinado trabajos y personas. Desde discusiones bizantinas sobre si no se iban a vender determinadas bebidas carbonatadas en Las Naus, lugar físico del encuentro, hasta aspectos cruciales como los horarios y temáticas de los talleres y conferencias, todo se ha debatido y refrendado por medio de esta lista de correos. Momento álgido de este intercambio de emails fue la intervención del conocido y renombrado grupo HispaHack! http://hispahack.ccc.de/, que decidió desvincularse del Hackmeeting de Barcelona al no compartir determinados rasgos políticos que claramente estaban concurriendo en este encuentro. La postura de Hispahack! disparó la polémica y dicho grupo de hack recibió contestaciones desde muchos frentes, algunas - al parecer de Arroba- fuera de tono. Tras el Hackmeeting, la lista se ha convertido en una herramienta de análisis del evento y caldo de cultivo para interesantes iniciativas de las que ya os iremos dando cumplida noticia.

El servicio que ha prestado hackmeeting@sindominio.net ha constituido un estupendo ejemplo de cómo utilizar Internet de un modo útil y profesional. Esperemos que en próximos hackmeetings se hayan acercado las vertientes del hack político y el apolítico para continuar con una experiencia tan inspiradora y positiva como ha representado el Hackmeeting de Barcelona.

HMBCN'00: La web
http://www.sindominio.net/hmbcn00/


La web oficial del hackmeeting.

Junto con la lista de correo, otro de los apartados más activos del HMBCN'00 ha sido su web oficial, alojada en los conocidos territorios de **http://www.sindominio.net/**. Estas páginas, que comienzan con una toda una declaración de intenciones en forma de cita de Nanni Balestrini, son la columna vertebral del hackmeeting y la obligada visita si uno quiere saber en que ha consistido el encuentro. Aspectos como la mailing-list y una bien elaborada faq o una nutrida sección de enlaces, se recogen en este site y son toda una referencia para aquellos que quieran acercarse a las futuras ediciones de este evento o incluso echar un vistazo a algunas de las ponencias que se realizaron.

te modo conseguirá, por un lado, que aquellas acciones que ahora no aparecen en los medios de masas tengan una visibilidad global gracias a Internet y, por otro lado, que éstas puedan ser retransmitidas en directo mediante audio y vídeo streaming. Objetivos ambiciosos que, si realmente se cumplen, pondrán en evidencia el estancamiento de los medios de masas españoles, muchos de los cuales aún se limitan a volcar el contenido de papel en la web y añadir un par de secciones extras.

Si en el debate de contrainformación se hizo hincapié en la creación de nuevos medios de información que permitieran "salir del gueto" e involucrar cada vez a más gente en las luchas sociales, al día siguiente, en la charla de Artivismo en la Red, Frank y Ray, componentes de ÒOark, explicaron cómo manipulaban a los grandes medios para sabotear a multinacionales o deteriorar la imagen de políticos e instituciones. Mediante comunicados de prensa redactados para atraer la atención de los periodistas, consiguen que sus acciones tengan una gran repercusión mediática, sobretodo cuando el organismo o persona que atacan decide defenderse, porque su respuesta aparece en los medios y la noticia se mantiene viva. Entre las muchas acciones que han coordinado está la victoria del grupo de artistas de Etoy ante la multinacional de juguetes e-toys, que perdió billones de dólares en la bolsa estadounidense tras haber intentado cerrar la página de los artistas. De cara a las actuales elecciones norteamericanas, crearon una web denominada Vote Auction, donde el ciudadano podía subastar su voto al mejor postor, un sistema que se denunciaba mediante la burla las enormes cantidades desembolsadas por las corporaciones para financiar a los candidatos.

Otro de los proyectos presentados en la charla de Artivismo (una de las más concurridas del Hackmeeting) fue la campaña de Deportation-Alliance, una compañía que, a pesar de anunciarse en la web con el fin de "extender las deportaciones a cualquier rincón del planeta" ha conseguido crear un fuerte debate en los medios de comunicación alemanes sobre la deportación y es posible que Lufthansa se niegue a realizarlas si la opinión pública continúa pidiendo que se detengan inmediatamente. Este proyecto, liderado por el colectivo Kein Mensch ist Illegal (Nadie es Ilegal), se ha extendido a Amsterdam y dentro de poco va a realizarse también en Gran Bretaña y España.

Charlas técnicas

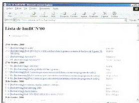
Las conferencias del viernes estaban dirigidas a principiantes. Hubble hizo una introducción a la seguridad personal y Álex impartió un taller de cifrado para novatos. El punto en común entre las dos exposiciones fue concienciar a los usuarios de Windows y Linux de que "enviar un correo electrónico en Internet es como hablar en un bar". Desde este punto de vista, cifrar un mensaje sólo demuestra que se quiere privacidad, no que se esté realizando una acción.

En cambio, el sábado tuvieron lugar las charlas y talleres de mayor nivel técnico. Desde la install party de Linux, citada anteriormente, a la computación cuántica, pasando por conferencias sobre inteligencia artificial, remailers anónimos, programas autorreplicantes (virus) o trucos para desvalijar cabinas telefónicas.

> *...explicaron cómo manipulaban a los grandes medios para sabotear a multinacionales o deteriorar la imagen de políticos e instituciones.*

En el taller de remailers anónimos, José Luís Martín explicó cómo conseguir el anonimato, centrándose en el correo electrónico. El día anterior, Hubble se había centrado en la web, con el objetivo de impedir ser detectado por las cookies. Para ser escritor de virus y ser capaz de crear programas autorreplicantes, hace falta dominar a la perfección el arte de volverse invisible y no dejar huellas. Mientras Wintermute se centró en los aspectos técnicos, Antaviana basó su charla en la comparación entre los virus informáticos y los biológicos, distinguiéndolos a su vez de las bacterias. Todos tienen en común que son cada vez más resistentes.

La charla de computación cuántica fue realmente interesante, aunque las aplicaciones de las que hablaba GekM parecían casi sacadas de una novela de ciencia ficción. Los ordenadores del futuro, millones de veces más rápidos que los actuales, permitirán descifrar algoritmos muy complejos en cuestión de segundos cuando ahora se tardarían millones de años. Según GekM, el país que consiga primero el ordenador cuántico podrá "vigilar las comunicaciones de sus ciudadanos, leer la mente de sus rivales comerciales y enterarse de los planes de sus enemigos". Como dato significativo, dijo que la Agencia de Seguridad Nacional de Estados Unidos es el organismo que más matemáticos emplea del mundo.


Lista de correos en plena ebullición.

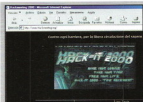
Ciberderechos

David Casacuberta, ex-presidente de Fronteras Electrónicas (FrEE) explicó los motivos que llevaron a esta organización a disolverse, entre los que destacó la inexistencia de cooperación con Electronic Frontier Foundation, la asociación que tomaron como ejemplo. La sucesora de FrEE, CPSR-España, estará integrada dentro del apartado europeo del Computer Professionals for Social Responsability, un organismo internacional con suficiente fuerza para poder hacer presión frente a las multinacionales. "Una protesta contra Microsoft tiene que ser global", expresó Casacuberta. Además de participar en acciones comunes en



El modelo italiano

http://www.hackmeeting.org/



La web del hackmeeting italiano.

El HMBCN'00 recoge la experiencia de una cita que tiene ya una importante raigambre en el hack europeo. Nos referimos al Hackmeeting italiano, que celebró su última edición el pasado junio en Roma, tras sus convocatorias de Florencia y Milán. El Hackmeeting se ha convertido en un punto de referencia para todos los que piensan que la Red debe ser mantenida y alimentada como un nuevo espacio de libertad donde experimentar, contrastar y comunicarse.

Es necesario destacar que estas reuniones mantienen un espíritu de autogestión e independencia, muy cercano casi a los postulados del movimiento "squatter", que lo alejan de otro tipo de convenciones "hack", en las que muchas veces la financiación sale de empresas cuyo fin último es la caza de talentos. De todas formas, un modelo de reunión no excluye al otro y ambos son igualmente válidos. Tanto el hackmeeting italiano como el español optan por la cara más comprometida políticamente del hack.

todo el mundo, uno de los principales objetivos de CPSR-España será vigilar la legislación estatal sobre Internet y se creará un grupo específico de seguimiento. También está previsto que se creen grupos para asegurar el derecho a la privacidad y promover el software libre.

Uno de los miembros de CPSR-España es Javier Candeira, quien explicó con gran detalle la propuesta de patentar el software que presentará la Organización Europea de Patentes (EPO) a finales de mes en Munich. Candeira pidió a todos los asistentes que firmaran el manifiesto contra esta iniciativa que se encuentra en la página de Eurolinux, que actualmente ya ha superado las 50.000 firmas. Ahora mismo nadie duda que Linux es más seguro que Windows porque ha sido revisado y mejorado por muchísimas más personas pero, si se patenta el software, "cualquiera que escriba una línea de códigos deberá preocuparse antes de que alguien no lo haya patentado". Ferry, uno de los italianos, quienes han convocado una netstrike contra la pena de muerte para el próximo 20 de noviembre, propuso organizar otra huelga en la red para impedir que la propuesta de la EPO salga adelante. Falta por ver si la idea ha cuajado.

Administración colaborativa

Una de las últimas presentaciones fue la de Sindominio.net, el único servidor en España que cuenta con un modelo de administración horizontal, en el que los integrantes tienen derecho a participar en la toma de decisiones mediante una asamblea virtual y pueden gestionar listas, participar en las tareas de administración y asumir tantas responsabilidades como se vean capaces. Con sólo un año de vida, Sindominio se ha convertido en el lugar más visitado de Internet entre los colectivos sociales antagonistas y su Agencia de Construcción Permanente, que ofrece noticias permanentemente actualizadas, cuenta con más de mil visitas diarias.

Sindominio tiene como objetivo convertirse en un referente para la actividad política en Internet y para conseguirlo anima a los colectivos alternativos a utilizar la Red como espacio de lucha. Tanto CPSR-España como el IMC-Barcelona pertenecen a redes internacionales que comparten esta filosofía porque, a pesar de la creciente comercialización de Internet, ésta continúa viéndose como un buen lugar para globalizar las protestas.

Según Joseva, Sindominio quiere además, "fomentar y extender el uso de aparatos informáticos y 'socializar' el conocimiento sobre los mismos". Esta función podría extrapolarse a este primer Hackmeeting ya que muchos de los asistentes comentaron que se habían acercado para aprender y que realmente se habían quedado sorprendidos al ver que había programas que eran muy sencillos de utilizar, como es el caso de PGP o GnuPG, software de cifrado, para Windows y Linux respectivamente, que Álex enseñó a manejar. Aquellos que poseían unos conocimientos técnicos más elevados criticaron en la asamblea final el bajo nivel -por regla general- de las charlas pero a su vez se comprometieron a subir personalmente el listón en siguientes ediciones.


Los debates abordaron temas candentes.

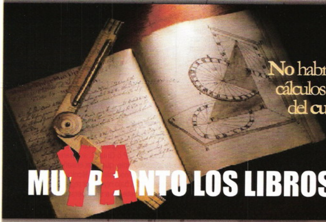
En la clausura también se criticó que se hubiera prohibido grabar o realizar fotografías. Si bien, como decía anteriormente, es cierto que esta medida favoreció el buen ambiente, no es menos cierto que resulta paradójico pasar tres días escuchando charlas y argumentos a favor de la libertad de expresión y después impedir que los periodistas la ejerzamos. Al querer controlar las imágenes que aparecen en los medios se actuó igual que corporaciones e instituciones que criticamos a diario pero, con la circunstancia agravante que, al final, ni siquiera han sido publicadas en la web y no hay ningún testimonio gráfico del acontecimiento.

> *Con sólo un año de vida, Sindominio se ha convertido en el lugar más visitado de Internet entre los colectivos sociales antagonistas...*

Mas allá del Hackmeeting

A pesar de que las conferencias y talleres fueron la actividad principal, el Hackmeeting Barcelona 2000 fue sobretodo un lugar donde convivir durante tres días con personas con las que tienes ideas y proyectos en común, que quizás hasta el momento sólo conocías a través del correo electrónico o de chats. El grupo más consolidado eran los usuarios de Linux, quienes es posible que hubieran coincidido en ediciones anteriores del congreso de Hispalinux y que seguramente se verán de nuevo este mes en Madrid durante el III Congreso. También allí se celebrará la segunda edición del Hackmeeting, prevista para el próximo año. Y como la idea es ir montando este encuentro en las principales ciudades españolas y quizás pasan años hasta que vuelva a realizarse en Barcelona, en esta ciudad, un grupo de aproximadamente veinte personas han empezado a diseñar el Hacklab, un centro telemático permanente. A la espera de encontrar la ubicación definitiva en alguna casa okupada, ya se tiene claro que el principal objetivo será compartir conocimientos, materiales y recursos para promover el software libre y el hacktivismo. Buenos ejemplos no le faltan. **Mar Centenera**

qANQR1DBwk4DPOoRL4ocW9cQC/9h
s9oTh6CWjTKOPubaa6ZPgC54zYT
cz15dqARCFD8wStgyIqgcAd60n
aYVjeQDMn2RXhju9yXWJ1eogL2FbNT/



No habrá que hacer más cálculos para tener las entregas del **curso de Hack** de Arroba...

MUY PRONTO LOS LIBROS DE @RROBA

YA

WcsopTnSpdy07Fu3Qxu+GF+n5v0e9qFZZJsr/hPzJD8mNGKKJkc7h6LCPIJnJJZa
lmBUUr9x+KQHc6iY/XVX8UpmPSknEhYtBXKNWaEpB0t5AmJThyJSl4cFc02Ay0+P
HnoWVYDRwJwvswzaAXi8lkBP5WBFAU84RWIYV6yksIJcRiyyip29hrF/XEMu+LUp
+PRKF7g07zBHaZ5fR3t3PizhLX5I4t4Gh+6SA3j3WIQIYwF3LJlaWPqZ24mRXjJo
C0eFQXUhaxxJELjMQ6y4PtZfuNz3XgEyEn416qRhtYJ2Y0HNTJNA4nhwcsohMPhl
sWiqYXhDHFsx1vTwLZU5
KGvokawVbdHy4zDrDTa
HUF90o+w5994
qM5IKrd7K3p
=JD0S
-----END PGP MESSAGE-----

LIBERANDO MÓVILE

Timelock32 / INTERNET ROSA / LINUX

VIRUS Win32.Thorin / CRACK Analizando

UNIVERSIDADES VIRTUALES

DivX De DVD a CD-R







ENREDANDO AL PERSONAL

enredar.
1. tr. Prender con red.
2. [tr.]Tender las redes o armarlas para cazar.
3. [tr.]Enlazar, entretejer, enmarañar una cosa con otra. Ú. t. c. prnl.
4. [tr.]fig. Meter discordia o cizaña.
5. [tr.]fig. Meter a uno en obligación, ocasión o negocios comprometidos o peligrosos.
6. [tr.]fig. Entretener, hacer perder el tiempo.
7. intr. Travesear, inquietar, revolver. Se usa comúnmente hablando de los muchachos.
8. prnl. Complicarse un asunto al sobrevenir dificultades.
9. [prnl.]fam. amancebarse.
10. [prnl.]fig. Aturdirse, hacerse un lío.

Real Academia, Diccionario de la Lengua Española.

En mala hora pido consejos. No sabía de qué hablarles este mes, así que le pedí sugerencias al director de @rroba. Y el hombre debía andar bromista, porque no se le ocurrió otra cosa que enviarme a ver la tele. "Pon el programa Enrédate, de Televisión Española, que ya verás la visión que dan de la Red". Y así he acabado, con el diccionario en la mano, intentando buscarle sentido a algo que no lo tiene.

Prender con red, intentar cazar, hacer perder el tiempo, enmarañar una cosa con otra, amancebarse, hacerse un lío. Todo vale, cuando se trata de multinacionales utilizando la televisión pública para sus fines. Pero no nos pongamos demasiado serios, que algo bueno va a tener todo esto: ya sé a quién endosarle el hacking a Microsoft, ese que tiene como loco al FBI, buscando el código de Windows. El marrón se lo van a comer Hacker y Cracker, mis nuevos ídolos.



Yo es que ya soy muy viejo, y a algunos de los lectores de @rroba le puede sonar a paleolítico inferior, pero desde los Hermanos Malasombra no me encontraba dos personajes como estos. Somos malos, Malasombra, somos malos de verdad, somos como una espina que sólo sabe pinchar... y más malos que la quina... Bueno, si sigo desvariando me envían al Algarroba.

Una Internet limpia y segura, con una presentadora de anuncio de compresas. Todos felices, comiendo perdices, con empresas que nos quieren y nos dan zakis para gastar. Internet para mi abuela, con concursantes tan inteligentes como ese que cree que existe la cibercirugía: capaz de operarse de apendicitis delante de la pantalla. Con una presentadora en-tu-sias-ma-da. Qué buen resumen de lo que quieren hacer con Internet.

Es como un cuento con moraleja: sé bueno, no hagas caso a Hacker y Cracker. Aprende a obedecer a la máquina, sométete. Trabaja, juega y consume, todo por Internet. No sé si algún día seremos así, pero me da mucho miedo. Teletrabajadores controlados a distancia por la Empresa, cuya mayor diversión sea comprar productos de la Empresa, en los centros comerciales de la Empresa, con el dinero de la Empresa, en una Internet controladita, donde el que se mueve no sale en la foto de la Empresa. O sí que sale, pero de frente y de perfil.

Qué tiempos estos. Me acuerdo yo cuando empezaba con esto del módem. En el concurso de las BBS, el mayor premio era conseguir conectar, a 2400 baudios. Aprender requería entonces una especial actitud mental. Quién me iba a decir a mí que el negocio acabaría así.

Bueno, alguien tiene que pagar por esto, así que voy a utilizar una cosa que me enseñó Cuartango el otro día. Con un poco de suerte, le endosamos a Hacker y a Cracker todas las maldades que se cometan en Internet a partir de ahora: igual hasta los detienen delante de las cámaras. Y es que en el fondo tenía razón mi abuela: "Niño, no te acerques tanto a la pantalla, que vas a acabar tonto". Lo malo es que ya no sé a qué pantalla se refería.

Portal de Belén

Seguro que no podía faltar el tradicional nacimiento en ningún hogar acogedor que se precie, sólo que los tiempos cambian y ahora se puede adquirir en multipacks según el número de figuritas deseadas en **http://www.diasdefiesta.com/navidad.htm**. ¡Portales de Belén fáciles de poner y quitar! El paquete básico lo componen la Virgen, el niño, San José, el buey y la mula pero los más completos pueden incluir desde los típicos elefantes y jirafas hasta la última formación conocida de los Powers Rangers.





Villancicos

Cuando ya casi te habías olvidado de todo lo que supuso la navidad del año pasado: indigestiones, conflictos de familia, extinción de abetos, etc. te recordamos que, de nuevo, esta alegre fiesta se encuentra a la vuelta de la esquina para volver con más fuerza y claro está, más villancicos (aunque sean los mismos de siempre). Los tienes en **http://www.yatros.com/navidad/.**











Gran cotillón

El gran día de la Nochevieja estás obligado a lucir tus mejores galas y arreglarte según marque la última moda en la que impera actualmente el look "hoy-no-me-puedo/acabo-de-levantar". El adecuado modelo de peinado puedes consultarlo en **http://web.loquesea.com/articulos/1999-12/navidadchic/default.asp** donde te aconsejarán para no dejar pasar esta gran oportunidad que supone para ti llamar la atención al precio que sea.

Bolas de navidad

Si quieres estar a la última moda en diseño y vanguardia, no puedes dejar de decorar el árbol de navidad con las bolas exclusivas del MOMA (¡ojo! Nos estamos refiriendo al Museo de Arte Contemporáneo) en **http://www.momastore.org/cgi-bin/MoMAOnlineStore.storefront**. Todo un alarde de imaginación y snobismo que darán ese toque chic, kitsch o pich que necesitábamos en nuestro arbusto y que el resto del año podremos utilizar como una auténtica bola de cristal. Desde la redacción de Arroba, rompemos una lanza para la causa de los árboles de navidad artificiales porque los naturales son muy pringosos y te dejan la casa hecha una porquería cuando empieza a deshilacharse.



Los calcetines en la chimenea

Pretendíamos hacer un boicot a las tradiciones anglosajonas pero no hemos podido resistirnos a la de los calcetines en la chimenea porque no hay nada más práctico y económico que sólo comprar regalos que quepan dentro de éstos. Sabemos que mientras más pequeños mejor, pero en vistas de no quedar como demasiado cicateros recomendamos éstos de tamaño medio que se pueden conseguir en http://www.figis.com/gifts/offer.asp?offerID=100504.



Juegos de mesa

Por fin, ya ha llegado el juego de la Navidad con tablero, dados y fichas para pasar un momento divertido alrededor de la chimenea toda la familia. El objetivo del juego es ir a la carrera propagando rápidamente el espíritu navideño e impedir que nadie se quede sin disfrutar de estas espléndidas fiestas. Se puede adquirir en http://www.amazon.com/exec/obidos/ASIN2/B00000IUFG/qid=974108174/sr=1-7/002-7963044-1488862 y hay que señalar que el juego es de 2 a 4 jugadores por lo que si queremos que el momento funcione, no está indicado para familias de más de cuatro miembros.



Lotería

En estas fiestas llenas de generosidad y gratitud, es importante que ganemos el máximo dinero posible (y legal) para poder luego donarlo a causas benéficas. Por tanto, tenemos la lotería de navidad, el sistema más rápido y fácil para obtener la fortuna necesaria que se puede comprar en http://www.xpress.es/loteriajuangarcia/particulares.htm. Posiblemente si el cliente la compra con estas sanas intenciones tendrá asegurada un poco de ayuda celestial (no nos hacemos responsables de lo que pueda ocurrir cuando al conseguir el dinero, éste se utilice para unas vacaciones en Cancún y se desate la ira de Yavé; quien avisa no es traidor).

Cena de Nochebuena





La tradición manda y no tienes excusa para no organizar la gran cena de Nochebuena con tu familia al completo. Aunque según tus cuentas, este año tocaba en la casa de tus tíos... En fin, en http://www.hickoryfarms.com/shop/productform.asp tienes todos los productos naturales para una gran comida. Nota: preparar el bicarbonato sódico, no para la digestión sino para aliviar el olor de tanta humanidad concentrada.





Felicitaciones

Puede que ya no se te ocurra nada original para escribir en las tarjetas de felicitación de Navidad, ahora con estas tarjetas tan guays no tendrás ya que demostrar tu inventiva, quedará confirmada la inexistencia de ésta. No te desesperes, piensa en que se paga a la gente para que diseñe cosas como estas. Además están animadas en http://ecards.nbci.com/xigo/cat/christmas/24.



[Expulsados de la Red]

Los teléfonos TRAC, una pesadilla para miles de usuarios

En la era de la tecnología, abanderada por la telefonía móvil, alrededor de 280.000 familias españolas no tienen posibilidad de conectar a Internet. Viven alejadas de los grandes núcleos urbanos, ignoradas por los postes telefónicos que no se dignan parar en sus casas. En esta situación se encuentran urbanizaciones y aldeas, en ocasiones casi lindantes con poblaciones perfectamente dotadas. Telefónica solucionó la papeleta, en su momento, con la instalación de los llamados TRAC (Telefonía Rural de Acceso Celular), un dispositivo por ondas de radio que admite llamadas de voz. Pero el ancho de banda reservado para este sistema apenas permite la conexión a Internet.

Tecnología limitada

Sin conexión a la red y sin posibilidad de pagar con tarjetas. Así viven cerca de 300.000 familias, cuyo vínculo con el exterior depende de los TRAC, una solución satisfactoria en el pasado, pero obsoleta en los tiempos que corren. Telefónica los distribuyó en aquellos casos en que, por la escasa demanda, la infraestructura convencional suponía un coste demasiado elevado o el acceso a la zona se complicaba en exceso. Esta tecnología únicamente soporta llamadas de voz, por lo que cualquier otra aplicación, fundamentalmente la conexión a Internet, se ve frustrada sin remisión. La Ley General de Telecomunicaciones de 1998 establece unos mínimos de calidad en el servicio telefónico, entre los que no se encuentra el acceso a la red, apartada de la consideración de servicio esencial que sí se concede para la comunicación con voz. Como consecuencia, los TRAC primitivos apenas alcanzaban un caudal de 2.400 bps en la transmisión de datos. Los más recientes podrían rondar los 9.600 bps valiéndose de la red Movistar. En cualquier caso, por ley, Telefónica no está obligada a ofrecer un ancho de banda superior, lo que constituye un obstáculo casi insalvable para los afectados.

> *Esta tecnología únicamente soporta llamadas de voz, por lo que cualquier otra aplicación, fundamentalmente la conexión a Internet, se ve frustrada sin remisión.*

Según Pilar Gías, coordinadora del asunto TRAC en la Asociación de Internautas, la situación es aún más grave de lo que pueda parecer en



Los arboles aislados sufren las consecuencias.



La asociación que más se ha preocupado por el problema.

un principio. En primer lugar, gran parte de los usuarios no siquiera pueden culminar la conexión a la red. Los que tienen la suerte de conseguirlo, a velocidades ínfimas, quedan excluidos de la tarifa plana, cuando precisamente son ellos quienes más la necesitan. Por otro lado, no se beneficiarán de la liberalización del bucle de abonado, lo que, traducido al cristiano, significa que no catarán la libre competencia en llamadas locales. A juicio de la Asociación, este hecho constituye un monopolio de facto por parte de Telefónica, pues no se concede a estos abonados la oportunidad de optar por otra compañía.

Discriminados

Seducido por la nuevas tecnologías, David se decidió a comprar un ordenador con la idea de navegar por Internet. Reside en una aldea de Galicia, y jamás pensó que el TRAC que le instaló Telefónica le causara tantos problemas. Pronto comprobó las pésimas velocidades que alcanzaba con su conexión. Barajó todas las posibilidades de configuración, pero todas las tentativas resultaron inútiles. "Tras muchos intentos, sospeché que el problema estaba en la línea", explica. Efectivamente, constatada la fuente del conflicto, se embarcó en un laberinto de reclamaciones a la compañía. "Lo que más me fastidia", protesta David, "es que como contestación me dijeron que todavía tenía que dar las gracias por tener teléfono". Los técnicos le confirmaron que la línea de que disponía no estaba preparada para Internet y no se preveía ninguna solución para su caso.

"Nos vemos discriminados", se lamenta David. "En una situación como esta sientes una gran impotencia porque no puedes hacer nada, nos han convertido en ciudadanos de segunda clase, marginados por el simple hecho de vivir en un lugar determinado". La argumentación que sostiene la denegación de línea convencional por suponer un coste demasiado elevado no acaba de convencerle. "Aquí pueden verse restos de antiguos postes telefónicos, así que la instalación es posible, solo que no se quiere hacer". El TRAC se ha convertido, según nuestro comunicante, en un verdadero problema incluso para las personas mayores. Estos aparatos no disponen de memoria, de forma que para que funcione correctamente, se deben pulsar las teclas lo más aprisa posible. "Muchos de los ancianos creían que sus aparatos no funcionaban, cuando en realidad ocurría que no marcaban con la velocidad suficiente". Por último, David

> *"...nos han convertido en ciudadanos de segunda clase, marginados por el simple hecho de vivir en un lugar determinado".*

anima a todos los afectados como él a que insistan en sus reclamaciones. En su opinión, no se protesta lo suficiente ni se presiona como debería. "Parece que a algunos les avergüence vivir en aldeas por temor a la burla", concluye.



La Xunta se preocupó de cubrir un servicio esencial.

Fuentes de Telefónica consultadas por Arroba corroboran las limitaciones de los TRAC. Argumentan que dichos aparatos se suministraron para paliar las deficiencias de muchos usuarios que residían en lugares de difícil acceso. De esta forma se cubría un servicio esencial, puesto que llevar hasta allí los postes telefónicos habría sido, en algunos casos, imposible, y en otros, inviable. Admiten que estos dispositivos solo cumplen su misión en llamadas de voz, y no en transmisión de datos, pero insisten en que la ley no obliga a Telefónica a mejorar este servicio. La pretensión de la compañía es dar servicio al mayor número de clientes posible. Sin embargo, las mismas fuentes consultadas comunican que ya no se dispensan los TRAC, ni ningún tipo de servicio, en los casos desestimados. Existen distintos criterios a la hora de evaluar una petición de línea. Se denegarán siempre que el solicitante resida en una zona inaccesible o de alto valor ecológico. En último lugar, se tendrá en cuenta el coste de desplegar un tendido. De cualquier forma, en

El caso gallego

La implantación de los TRAC ha adquirido una especial relevancia en Galicia. Alrededor de 83.000 familias gallegas disponen de este sistema, y, por tanto, experimentan grandes dificultades para conectarse a Internet. La mesa del Parlamento ha instado al Gobierno gallego a elaborar las medidas pertinentes para la renovación tecnológica de las comunicaciones celulares. La Xunta de Galicia tiene ahora el asunto en sus manos. Los afectados le reclaman que presente al Ministerio de Ciencia y Tecnología un conjunto de medidas para renovar la red de telefonía rural desplegada en Galicia.

La abundancia de este tipo de teléfonos en la comunidad se debe al Plan de Telefonía Rural, tras un acuerdo entre Xunta de Galicia y Telefónica, llevado a cabo en 1992. En aquel momento, las medida se presentó como un gran avance, pues se resolvían así las carencias históricas que venía padeciendo Galicia en el sector de las comunicaciones. Se sientan las bases para su desarrollo, se decía en tono triunfalista en aquel momento. Pocos años después, la misma tecnología supone un lastre para los supuestos beneficiados. Para el despliegue de los TRAC se recurrió a los fondos FEDER de la Unión Europea, cuya financiación alcanzó la cantidad de 9.631 millones de ECUS, nombre que recibían los Euros por aquel entonces. Gracias a aquellas actuaciones, hoy cualquier rincón de Galicia disfruta de comunicaciones por voz, pero queda relegada de la carrera tecnológica en espera de que un nuevo plan acuda al rescate. ■



Los TRAC no se diferencian mucho de los modelos corrientes.

estos casos Telefónica se compromete a instalar el cableado si los interesados deciden sufragar los gastos.

Las reuniones que la Asociación de Internautas ha mantenido con el Ministerio de Ciencia y Tecnología sobre este asunto han merecido el calificativo de "decepcionante". Los responsables de la asociación abrigaban la esperanza de que el Ministerio, creado para impulsar las nuevas tecnologías, se preocupara por un atraso de este calibre. Las conclusiones extraídas adquieren, sin embargo, un tono de derrota: "Nos parece imprescindible que el Ministerio de Ciencia y Tecnología adopte una actitud más flexible y dinámica, ya que su responsabilidad es acercar a la ciudadanía a la Sociedad de la Información", concluyeron. Debería ser una prioridad de cualquier Estado, argumentan, el acceso a las nuevas tecnologías. "Por primera vez se puede decir que cualquier persona tiene la posibilidad de acceder en igualdad de condiciones a la información sin importar el ámbito geográfico o social en el que se desenvuelva", explica la asociación en una propuesta redactada para solucionar el problema creado con los TRAC.

> *...los ciudadanos que residen fuera de los núcleos urbanos ven cómo se les escapa el tren de la tecnología.*

Posibles soluciones

Lejos de lograrse la deseada igualdad de condiciones, los ciudadanos que residen fuera de los núcleos urbanos ven cómo se les escapa el tren de la tecnología. Dos obstáculos fundamentales contribuyen a esta circunstancia: la actual legislación y el carácter privado de todas las operadoras, eximidas de cualquier prestación ajena a los criterios de rentabilidad. Como se desprende del Reglamento de Prestación del Servicio Universal, reproducido en el presente artículo, los parámetros para conceder líneas convencionales se basan en directrices puramente comerciales. El Reglamento de Prestación del Servicio Público de Telecomunicaciones establece, por otra parte, que "los operadores con obligaciones de prestación del servicio universal deberán satisfacer las solicitudes razonables de conexión a la red telefónica pública fija y de acceso a los servicios disponibles para el público de telefonía fija, garantizando las prestaciones contempladas en los apartados anteriores". El quid de la cuestión radica, a juicio de la Asociación de Internautas, en lo que se entienda por "solicitud razonable", pues hasta el momento no consideran que se haya aplicado un juicio apropiado.



Telefónica no está obligada a solucionar el problema TRAC.

Con la pretensión de buscar alternativas razonables, la asociación ha elaborado una serie de propuestas tendentes a atajar los inconvenientes creados. La primera de ellas consiste en la utilización de las tecnologías GSM ya existentes. La idea estriba en obligar a las compañías de telefonía móvil a prestar sus servicios a los usuarios de TRAC, pero cobrándoles tarifa metropolitana. Todas ellas disponen de cobertura suficiente como para afrontar estos servicios, y no deberían sufrir demasiados contratiempos técnicos, pues el acceso a Internet es una constante en sus ofertas. Para que fructifique el plan, Telefónica debería facilitar los datos de sus abonados al resto de las compañías. "Como se ha demostrado a través de la aprobación de los planes de descuento Bononet, el intercambio de información en cuanto a números de teléfono entre operadoras es una cuestión

En primera persona

José Antonio vive alejado de una gran ciudad. Los inconvenientes que sufre no son más que una muestra de la situación en que se encuentran otros miles. Hemos querido dejar constancia de su testimonio como reflejo de una situación más que preocupante.

Desgraciadamente soy un usuario de teléfono tipo TRAC. Os cuento mas o menos la problemática que he tenido desde que decidí intentar conectarme a Internet. El primer problema fue el módem, primero probé con un Zoltix pero de cada intento que conseguía conectarme fallaban treinta o cuarenta, además de cortarse la comunicación frecuentemente.

Me puse en contacto con Telefónica, Reversión , Uni2 y la única respuesta que me dieron fue que me olvidara del tema, que era imposible, pero yo sabía que funcionaba porque conocía a una persona que había conseguido conectarse, después de visitar varias tiendas de informática. Todos me decían que me olvidara del tema, que de la única forma que me podía conectar era a través del móvil.

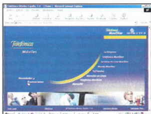
Días después hablé con una persona que tenía un TRAC y me dijo que disponía de un módem US Robotics externo y que no le daba problemas (sin contar la velocidad de la conexión). Me compré uno y empecé a probar accesos gratuitos a Internet. De principio, el único que conseguí que funcionara sin cortarse la comunicación fue con Pobladores, después probé con unos cuantos más, y el que mejor me funciona es Wanadoo. Al principio tenía un acceso gratuito, después tuve un bono. Ahora consigo conectarme siempre a la primera, por la noche consigo una velocidad de unos 500/700 bites por segundo, de día va más lento: 300/400 bites.

También me he puesto en contacto con Telefónica a ver si hay posibilidad de cambiar esta línea por una convencional , pero la respuesta siempre es la misma: los costes son demasiado elevados, si no hay más por esa zona. ■




Una de las empresas que comercializa los TRAC.

de pura voluntad", argumenta la asociación. Por supuesto, habría que adoptar medidas para evitar la picaresca, dado que algunos usuarios podrían aprovechar la situación para conseguir líneas móviles a precios de metropolitana. El control, al parecer de la Asociación de Internautas, debería efectuarse por parte de la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones (CMT). Para ello, podrían restringirse los números de llamada salientes a los nodos de acceso a Internet de la operadora, de forma que nadie ajeno al plan pudiera acceder a las tarifas reducidas. Esta solución supondría un beneficio añadido, ya que posibilitaría la liberalización de parte del bucle de abonado, opción que con los actuales modelos queda totalmente descartada. Por el momento, la iniciativa no ha recibido una buena acogida por parte de las compañías, de modo que esta primera propuesta queda en el aire.
La sustitución de los aparatos por líneas fijas constituye la segunda solución puesta en el tapete. Obviamente, se trata del mejor escenario posible, aunque en la asociación comprenden que "en zonas con una orografía especialmente difícil, la instalación y el mantenimiento de una línea fija supondría unos costes inaceptables para cualquier operadora". No obstante, cabría la posibilidad de recurrir al Fondo de Financiación del Servicio Universal, que podría encargarse de subvencionar a la operadora dominante, o a cualquier otra interesada en solucionar los problemas derivados del TRAC. El indiscutible esfuerzo económico que acarrearía la operación obliga a plantearse los resultados a medio plazo, pero significaría el fin de la discriminación hacia muchos usuarios. En cualquier caso, la CMT prevé la posibilidad de exonerar a determinados operadores de la obligación de contribuir a la financiación del servicio universal, según la Ley General de Telecomunicaciones, con el fin de incentivar la introducción de nuevas tecnologías.


La red Movistar mejora un tanto el caudal.

Incomunicados

En tanto la Administración no se decida a actuar seguirán sucediéndose situaciones de evidente desamparo, como ocurre en la urbanización La Lanchuela, ubicada en Aldeamayor de San Martín, un pueblo que dista 17 kilómetros de Valladolid. Solo 800 metros les separan de la comunicación total, distancia a la que se encuentra el pueblo, dotado con todas las infraestructuras de telecomunicaciones. Sin embargo, como explica Julio, uno de los afectados, "allí viven 40 familias sin teléfono, y se espera que en un año seamos 190". La mayoría de ellos ni siquiera cuentan con un TRAC, y los que disponen de uno no encuentran más que dificultades. Julio lo sabe bien, puesto que trabaja diseñando páginas web, y en numerosas ocasiones debe recurrir a los cibercafés, con los gastos que eso supone, para poder cumplir con sus obligaciones.

Las asociaciones de consumidores tan solo pudieron transmitir su impotencia ante un caso tan complejo...


Los afectados no pueden acceder a tarifas planas.

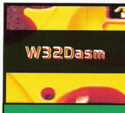
Se dirigieron a la Junta de Castilla y León, al procurador del Común en León y obtuvieron un elocuente silencio como respuesta. Las asociaciones de consumidores tan solo pudieron transmitir su impotencia ante un caso tan complejo, de modo que en la actualidad tan solo les queda el recurso al pataleo. Porque en el 1004 de Telefónica, por supuesto, no hallaron consuelo. "Nos dijeron que no les es
rentable darnos la línea dado que después no saben cuántos de nosotros se van a pasar a otras operadoras de telefonía", denuncia Julio. Para colmo de males, la central de infraestructuras de la compañía alega que en su poder solo constan 10 solicitudes, cuando los vecinos aseguran haber firmado un documento con más de 30.
Incluso en el caso de que lograran el visto bueno de Telefónica, no acabaría ahí la odisea. El Ayuntamiento se niega a que se instalen tendidos por el impacto que ello supondría, y obliga a que se acometan canalizaciones bajo tierra, lo cual encarecería sobremanera el proyecto. "Estamos hasta el gorro, pero nos tienen maniatados", protestan los afectados. "Yo personalmente llevo desde junio con este tema pero hay vecinos más antiguos", agrega Julio. En medio de este *maremágnum*, la Asociación de Internautas continúa buscando soluciones a medio plazo. La esperanza más inmediata se centra en los próximos presupuestos, donde podría incluirse una partida de la UE. Una vez logrado esto, la asociación estima un plazo máximo de tres años para solventar el asunto de los TRAC. De esta forma, el nuevo milenio alcanzaría a todos, y no solo a las grandes concentraciones urbanas. **Carlos Verdier**

Reglamento de Prestación del Servicio Universal

Artículo 24. Componente geográfico: zonas no rentables.
1. A los efectos de este Reglamento, se consideran zonas no rentables las demarcaciones geográficas de prestación de los servicios que un operador eficiente no cubriría a precio asequible, atendiendo a razones exclusivamente comerciales.
2. A los efectos de la consideración de una zona como no rentable, se tendrán especialmente en cuenta su nivel de desarrollo socioeconómico, el grado de dispersión y densidad de la población y su carácter de zona rural o insular.

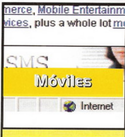

La tecnología GSM podría resolver la situación.

A partir de ahora, esta será tu sección. Esta página, al igual que las otras, estarán a tu entera y completa disposición para dar a conocer tu opinión, tus ideas, tus quejas, para exponer curiosidades, en definitiva, para lo que te plazca... No desaprovechéis la oportunidad que desde ARROBA queremos brindaros. Como bien veréis por la filosofía de nuestro producto, aquí no hay censuras, ni pudores, ni sonrojos... Tan sólo queremos que nos prestéis vuestra voz. A vuestra disposición tenéis nuestro e-mail: **arroba@activanet.es** y nuestra dirección (**c/Compañía 30, nº1, 29008 Málaga**).



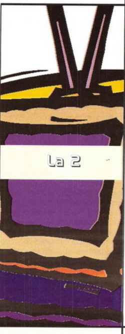
Hola, amigos de @RROBA, les escribo desde Córdoba, Argentina, para saber si me pueden mandar la dirección de este programa que me es más que importante.
Desde ya muchas gracias y vean si pueden volver a editar las revistas de @RROBA porque en mis manos tengo solamente la numero 31 y la 24.
Siga el Hack desde Argentina,
Yeti

Si echas un vistazo por los lugares típicos de descarga de software como Tucows, es bastante fácil que los encuentres. En caso contrario te recomendamos que te pongas en contacto con otros programadores de tu zona. Por ahora vemos difícil la reedición de los números pasados, pero ciertos temas como el manual de hack aparecerán muy pronto en forma de libro. ✱



Hace dos números que empecé a adquirir vuestra revista, me parece de lo más interesante, sobre todo la sección de linux, pero este emilito no lo mando por ese tema en cuestión.
El problema que tengo es sobre el tema del bloqueo de los móviles, a ver si me podéis echar una ayudita. Tengo un nokia 1610, naturalmente bloqueado, he mirado los pasos a seguir y los entiendo, pero el cable de conexión al PC no sé cuál es. He estado mirando por internet en las direcciones que pusisteis, pero no me aclaran si es para el 1610, ¿qué cable tengo que utilizar?,¿me costará unas 8.000 como pone en algunos cables? Bueno, me despido con un cordial saludo y seguid así con la revista, que está de puta madre.

Te agradecemos los elogios y te comentamos que lo mejor para ese tipo de cuestiones técnicas es que te pongas en contacto directamente con la empresa Macrotelecom S.L., ya que son unos verdaderos especialistas en todos estos asuntos. Las direcciones aparecen en el artículo. ✱

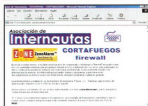


Hola, esta es la primera vez que escribo a @ y es que no he sido incapaz de contener esto. La 2, esa cadena de televisión que se supone: alternativa, cultural y demás, está emitiendo un programa por las tardes que se llama Enred@te. Se basa en preguntas-parida donde destrozan cualquier concepto que tenga que ver con Internet. Lo mejor es cuando aparecen dos personajes, "Hacker y Cracker", que crean un virus muy maligno para los concursantes (otra pregunta chorrona), pero lo más dañino es cuando estos dos tiparracos sueltan cosas estilo: <<Hacker, Cracker, yo te veo, Hacker, Cracker, te chateo>> un golpe muy bajo que me duele en lo más hondo de mi corazón. Bueno, muy deprimido me despido, seguid siempre como sois. Jaume.

PD:¿Por qué un programa de internet como este no tiene una sección en la web de TVE?

Jaume, has dado en el centro del clavo con tu carta porque lo del programa ese es que clama al cielo. Hacía años que no veíamos un espectáculo tan vergonzoso por televisión, y menos, tal como tú apuntas, en una canal que se precia de ser distinto. Lo que queda más que claro es la imagen que ciertos guionistas y programadores tienen de Internet y los internautas; un colectivo idiota, tan solo capaz de contestar preguntas al estilo de las que se le harían a un niño de diez años, y que solo sirve para venderles productos. Parece mentira que tras años de Internet se siga insistiendo en esa imagen de cretino compulsivo que tanto se estila en los anuncios de las compañía de telecomunicaciones. En Arroba creemos que sería necesario que las organizaciones de internautas tomaran cartas en el asunto para tratar de presentar al internauta en sus diversas caras. No negamos que haya internautas que sí se ajusten a ese perfil de batato digital que solo sabe entrar en los portales y chatear a través de web pero ahí no acaba el huerto.
Debemos ir quedándonos con la copla de que el Internet que le interesa a una parte del poder financiero es aquel que le permita vender sus productos y acalle las voces discordantes mediante la ridiculización de todo un colectivo. Obviamente, ninguno de nosotros nos parecemos a Hacker ni a Cracker, pero para cualquier televidente que no se encuentre muy cercano a estos temas, justo en el momento que digamos que somos internautas, o aún peor, que estamos interesados en el hack o el crack, la imagen que se le vendrá a la cabeza es la de pérfidos delincuentes informáticos vestidos entre pseudopunks y mendigos de Nueva York que solo tienen la intención de hacer daño. Estaría bien que el colectivo internauta no se prestara a este tipo de manipulaciones; si quieren concursantes que contraten a los actores amigos de "Hacker" y "Cracker". Y quien consiga su web que nos la mande. ✱

Los cursos de la Asociación de Internautas obtienen un gran éxito



La seguridad en la red ha sido el objetivo principal de los cursos on-line impartidos por la Asociación de Internautas, que ha registrado una afluencia de 10.500 alumnos en el mes de mayo. Cómo instalar un firewall o cómo crear un servidor en Internet gratuito han sido algunos de los temas impartidos, este último a cargo de José Ramón Esteban Martí, vicepresidente de la Asociación. Los alumnos han podido aprender, de este modo, a instalar servicios FTP, servidores de correo y news o a dar de alta en el servicio Open Domain Server. Otro de los módulos impartidos se ha centrado en la protección frente a incursiones ajenas. Los alumnos, más de 7.000 en este caso, han aprendido a obstaculizar invasiones no deseadas con programas específicos, como Zone Alarm. Para más información sobre el curso de seguridad en Internet, se puede recurrir a www.internautas.org/download/zone.html.

El nuevo lanzamietno de SuSE Linux 7.0 para Power PC



Ya se encuentra disponible la nueva versión de SuSE Linux para Power PC que incluye numerosas mejoras respecto a su antecedesor. El líder tecnológico internacional y proveedor de soluciones de software de sistema operativo de código abierto, SuSE, presenta esta versión acompañada de un completo manual totalmente renovado y de cinco CDs que contienen más de 1000 aplicaciones. El usuario encontrará en este material todo el software que necesite para el procesamiento de imágenes, aplicaciones de sobremesa, emuladores, una amplia gama de gestores de ventanas, herramientas de red, editores y mucho más. Además esta versión de SuSE Linux, añade a sus prestaciones MoL (Mac on Linux) que permite a los usuarios acceder a las capacidades de red del sistema operativo Mac a modo de ventana o pantalla completa.

Surge la barra de herramientas Yahoo! de bolsillo



Un nuevo servicio del megabuscador Yahoo! nace para los internautas más prácticos. Desde ahora, será posible acceder a cualquiera de los apartados de Yahoo! con un simple click gracias a una útil barra de herramientas disponible en http://companion.yahoo.es/. Esta barra permanecerá en nuestra pantalla mientras estemos navegando por cualquier lugar del ciberespacio y nos permitirá acceder a todos los productos Yahoo! Las ventajas de esta barra consisten en un interfaz que es completamente personalizable, es decir, el usuario podrá configurar un acceso instantáneo al buscador, su cuenta de correo, carteras de valores, marcadores, noticias, charlas, maletín, móviles, clasificados, agendas o a los productos que más le interesen. Además, la barra nos informará sobre el envío de nuevos mensajes de correo a nuestra cuenta o sobre los últimos movimientos de los mercados de valores.

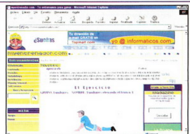
Truekes.com



Wapeton Nuevas Tecnologías acaba de lanzar un nuevo site especializado en de cambios, búsqueda o compras de forma totalmente libre y gratuita de todo tipo de objetos. Truekes.com posee un interface agradable y una indexación por categorías de todos los artículos, lo que facilita enormemente la localización de cualquier ítem en el que estemos interesados, y todo ello avalado por las máximas garantías de seguridad y seriedad en las transacciones. En próximas fechas se implementará este site con un servicio de logística e incluso un chat que permitirá un contacto más estrecho entre los participantes.

La intención de Truekes.com es añadir su site a la posibilidad de ser accesible vía plataforma wap, con las ventajas de movilidad que ello conlleva, así como que pueda ser alcanzada por televisión digital.

Myentrenador.com, el portal que enseña de fútbol



De ahora en adelante, los aficionados al fútbol no tendrán por qué contemplar las mejores jugadas desde el sofá del salón. Myentrenador.com, gracias a la dirección técnica del conocido entrenador Xabier Azkalgorta, tiene la particularidad de formar a los aficionados al fútbol, incrementando el nivel de conocimiento profesional sobre la práctica del "deporte rey". Además de los contenidos de carácter formativo en áreas como entrenamiento, dietética y nutrición, medicina deportiva, que se irán elaborando, se ofrecen servicios adicionales como noticias, actualidad deportiva, ocio y otros contenidos de valor añadido que se irán poniendo en marcha con la ayuda de visitantes y suscriptores. Por eso, el equipo de myentrenador.com pretende invitar a todos los internautas aficionados al fútbol en particular. De igual manera, se pretende establecer un foro de peñas futbolísticas en el que los aficionados más apasionados del fútbol podrán aportar sus opiniones, dar a conocer sus actividades, e incluso mostrar su composición incluyendo, si lo desean, una fotografía con los peñistas.

Andanza.com aúna las tecnologías WEB y WAP



Las posibilidades de Internet tanto en el teléfono móvil como en el ordenador se explotan al máximo en el portal Andanza.com, ya que los usuarios pueden acceder a sus servicios indistintamente desde los dos terminales. De esta forma, se podrá consultar el correo electrónico, la agenda, entrar en el chat, el buscador... con los dominios www.andanza.com en el ordenador y wap.andanza.com en el teléfono móvil. En los últimos tres meses, Andanza.com ha experimentado un importante incremento en sus visitas, lo que demuestra su posicionamiento como el portal WAP de mayor calidad en cuanto a servicios y contenidos. Andanza.com incluye el buscador Andamás, con aproximadamente un millón y medio de páginas alojadas, y la posibilidad de personalizar los servicios que ofrece: buscador de portales verticales, correo electrónico, agenda diaria o listín telefónico entre los más utilizados. ●

Consultas de seguridad en la Asociación de Usuarios



La sección de consultas en la web de la Asociación de Usuarios de Internet (AUI) presenta una novedad en su apartado sobre seguridad. Con el objetivo de ofrecer un servicio fiable y bien documentado, la entidad ha firmado un acuerdo con S21SEC, prestigiosa empresa en el área de seguridad, para que las cuestiones relacionadas con este tema, como los virus o evaluación de sistemas de protección entre otros, sean atendidas por personal especializado. S21SEC contestará al interesado directamente, en un plazo máximo de una semana, incluyendo en una página específica las demandas más interesantes o frecuentes. El presidente de la AUI declaró que con esta iniciativa se pretende buscar una mayor confianza por parte de los usuarios y profesionales en sus servicios, teniendo en cuenta que son los temas de seguridad los que más interesan. S21sec es una joven empresa que ha sido premiada por innovadora y de fuerte potencial con el galardón "StarUp 2000", organizado por McKinsey & Company. ●

Los universitarios disponen de un completo portal



La comunidad universitaria tiene a su disposición el portal etnoka.es, donde podrá encontrar información y consejos sobre empleo, temas de actualidad, estudios, salir de marcha y otros aspectos importantes en su vida personal, estudiantil y laboral. Etnoka.es está asentado en una amplia red de corresponsales (120) por toda España y el extranjero que actualizan los contenidos del portal diariamente. Aquellos que se registren disfrutarán de servicios adicionales, como dirección de e-mail, directorio, agenda, foros de debate, charlas en directo y anuncios personales. Etnoka.es se enriquece con comentarios útiles para la comunidad universitaria, en los que contribuyen todos los visitantes que lo desean. Además, para incentivar estos "soplos", se consiguen etnopuntos canjeables en algunas tiendas de la red. Etnoka es el único sitio de estudiantes que se encuentra en el ranking de Mediametrix, que reúne los 500 websites de mayor tráfico y visibilidad de Europa, y prevé alcanzar los 300.000 miembros a finales del año 2001. ●

Ya puedes opinar sobre tus compras en livra.com



Los usuarios dispondrán de una página web en el que tendrán espacio para plasmar sus opiniones sobre cualquier objeto para comprar. En livra.com, se agrupan todas las opiniones que han emitido los visitantes de la página sobre un artículo que permite a los demás usuarios tener una referencia de sus ventajas e inconvenientes antes de comprarlo. Además se ofrecen informes detallados de cada uno de los productos con sus prestaciones, imágenes, características... y una guía de los lugares virtuales más adecuados para adquirir estos objetos. La página promete varios regalos por registrarse pero no ofrece compensaciones directas por las opiniones escritas como ocurre con otras páginas del mismo género (ciao, dooyoo...). Livra.com ofrece la experiencia de sus corresponsales especializados, gurús, para una mayor garantía y está implantado en otros países como Brasil, México o Estados Unidos. ●

Parfumsnet denuncia discriminación en Francia

La empresa líder en venta y distribución de productos de belleza a través de Internet en España, Parfumsnet.com, ha señalado que recurrirá ante la Unión Europea la decisión judicial que limita su oferta de productos en Francia. Las firmas Yves Saint Laurent y Van Cleef & Arples demandaron a Parfumsnet por incluir en su oferta productos exclusivos de los distribuidores autorizados. Parfumsnet considera que las condiciones impuestas por el juez, que aceptó la demanda, restringen el mercado hasta convertirlo en un oligopolio. Estas medidas, según la empresa distribuidora de perfumes y maquillaje, van en contra del principio de libre competencia y otras normas del derecho comunitario. Patrick Rabaut, consejero delegado y fundador de Parfumsnet, declaró que su empresa no pretende competir directamente con otras del sector, sólo configurarse como un canal alternativo de venta enmarcado en el desarrollo de las nuevas tecnologías. ●



Surge secompra.com, una nueva idea para comprar



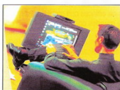
Ahora podemos aprovechar la presencia de multitud de personas en la red para conseguir mayores ventajas en nuestras compras. Ésta es la idea en la que se basa la nueva tienda virtual, secompra.com, que ofrece productos de primeras marcas a precios más bajos. El mecanismo, siempre con el objetivo de conseguir el mínimo precio, se encuentra en las comunidades de compra, la unión de varios usuarios que demandan un mismo objeto; esto provoca que el coste baje. De esta forma podemos comprar sin que disminuya la calidad del producto, con un importe en el que se incluyen los gastos de envío y el IVA. Esta web cuenta con el respaldo del Banco Santander Central Hispano y de Seur, y nos garantiza la total confidencialidad y seguridad de los datos que incluyamos en los procesos de compra mediante un sistema de encriptado de datos de 128 bits.

Llega la primera revista sobre energías renovables



Los usuarios de la red ya pueden visitar la nueva revista energías renovables (www.energiasrenovables-larevista.es), que pretende convertirse en un punto de referencia obligado para todos aquellos que participen abiertamente en el sector o quienes carecen de información pero desean conocer las posibilidades y aplicaciones de este tipo de energías. Es la primera revista de estas características en Internet e incluye secciones sobre todas las energías "limpias", como eólica, solar, biomasa, hidráulica... La revista ofrecerá semanalmente información rigurosa y amena para aunar todos los implicados en el desarrollo e implantación de las energías renovables, como empresas, universidades, medios de comunicación o ayuntamientos. Es una publicación de América Ibérica y Haya Comunicación y está dirigida por Luis Merino y Pepa Mosquera, profesionales con larga trayectoria en el periodismo ambiental.

HomePilot ofrece conexión a Internet desde tu televisor



Desde ahora los usuarios disponen de otra forma para acceder a la red, HomePilot posibilita tu acceso a Internet desde tu televisión. Además de la conexión, se integran otras posibilidades de la red en el mismo terminal, como el comercio electrónico o la plena interactividad del usuario. La televisión de HomePilot consiste en mezclar contenido estándar de Internet HTML con las imágenes de TV, que puede ser tanto analógica como digital. El comercio electrónico se puede configurar de forma personalizada y proporciona a los lectores SmartCard y tarjeta magnética para pagos fáciles y seguros. Los clientes podrán disfrutar de videoconferencia, guía de programación, controlar los aparatos electrónicos de la casa, Internet, correo, aplicaciones PC remoto, imagen sobre imagen, televisión simultáneamente con otras aplicaciones, televisión digital combinada con televisión interactiva en una sola plataforma y proveedor de multi-servicios utilizando una contraseña..

Popwire difunde la música desconocida por Internet



Gracias a este nuevo canal en Internet, todos los grupos y solistas que hasta ahora no habían llegado hasta el gran público tienen un espacio para difundir su música. Popwire.es da la oportunidad de que tus melodías sean conocidas en todo el mundo y alcancen el éxito que merecen. El mecanismo es bien sencillo, ya que sólo tienes que colocar tus mejores canciones en formato MP3 y Popwire mantendrá en la página tu música durante un mes. Si tienes éxito, se alargará la promoción y podrás disfrutar de más ventajas, incluyendo un contrato con discográficas de toda la vida (ya se han firmado 22 contratos). En la web que recibe aproximadamente 150.000 visitas al mes, el usuario puede encontrar más de 2000 canciones y 3.500 artistas. Popwire fue fundado en 1999 en Estocolmo y está organizada en tres departamentos: Música, Media y Tecnología, centrados en desarrollar las posibilidades de la transmisión de la música en Internet.

El pingüino de GNOME ya habla catalán

La empresa de software en catalán ha traducido y adaptado el entorno de Linux, GNOME, para hablantes en catalán; actualmente trabaja en sus últimas versiones. GNOME es el entorno de escritorio más conocido entre los usuarios de Linux; es freeware, es decir, mantiene el código fuente abierto, y forma parte del proyecto GNU. Este plan está desarrollado por centenares de voluntarios de todo el mundo coordinados por la fundación GNOME, lo que le hace evolucionar rápidamente. El proceso dificulta la traducción progresiva porque en las implantaciones de mejoras y las actualizaciones del software, pueden perderse cadenas de traducciones completas. Softcatalà es una asociación sin ánimo de lucro que trabaja para la normalización de la lengua catalana en la informática e Internet, a partir de la traducción de programas shareware y freeware.





[GAMEGURU] LOS NUEVOS JUEGOS REUNIDOS

Recordamos en nuestra infancia cómo esperábamos ansiosos la llegada de los Reyes Magos para encontrar entre sus regalos una caja grande que hiciese mucho ruido y que dentro guardara una gran cantidad de juegos de mesa: los juegos reunidos. En estos tiempos ya de pocas ilusiones, desde la red disponemos de Gameguru (http://gameguru.box.sk/), un buscador que engloba toda la información, los enlaces y cualquier otra referencia a juegos de ordenador o de consola.

SE COMPORTA COMO UN GURÚ, UN MAESTRO ESPIRITUAL QUE DA CONSEJOS, CRITICA Y REVELA SECRETOS. ESTÁ COMPLEMENTADO POR UN AYUDANTE QUE CONSISTE EN UN POTENTE BUSCADOR.



Sceenshots de juegos.



Homepage.

El gurú de los juegos

Pues bien, esta nueva versión de los juegos reunidos ofrece al visitante en su página web un elaborado informe sobre las últimas noticias y novedades sobre los juegos. Se comporta como un gurú, un maestro espiritual que da consejos, critica, revela los secretos y está complementado por un ayudante que consiste en un potente buscador. Este megabuscador ofrece los trucos de los juegos, reseñas, demos, información sobre los preestrenos, base de datos con todas las imágenes y cientos de enlaces con otras páginas de juegos y de grandes compañías de juegos de ordenador.

Si hay algo por lo que este buscador debe destacar es por la enorme cantidad de información que maneja. Desde su homepage se nos advierte que Gameguru está unido a 2888 links, que siguen creciendo gracias a las aportaciones de los visitantes, y sólo hay que intentar buscar algo para confirmarlo. La página presenta un diseño primitivo, grandes campos de texto y pocos elementos icónicos, pero funcional para cumplir los objetivos esenciales del buscador. Realiza una localización rápida y sencilla en orden alfabético de todo lo relacionado como enlaces, noticias, trucos... Sin embargo, toda la información del buscador, proporcionada íntegramente por los visitantes de la página, está organizada en apartados demasiado amplios, como hardware, próximos estrenos, trucos, compañías o juegos en línea entre otros, para su búsqueda.



Comentarios de los usuarios.

Secciones en bloque

En los próximos lanzamientos de juegos, encontramos una lista de los juegos que es de gran utilidad porque nos informa de las esperadas novedades del año que viene. En el siguiente apartado, los trucos de los juegos, principal sección de esta web, se encuentran organizados por una librería en abecedario que facilita en gran medida la búsqueda de la clave de una pantalla, por ejemplo. En cuanto a los comentarios sobre los juegos, junto a todo el análisis se muestran diferentes pantallas con las imágenes de los juegos, comprobando las características del juego analizado en cuanto a gráficos, diseño, etc. Además Gameguru ofrece un interesante apartado para la programación y desarrollo de juegos en ordenador mediante un enlace a code.box.sk.

Andrés Sánchez

Evolución de una idea

Gameguru se incluye dentro de la oferta del portal boxnetwork, que reúne otros sitios muy diferentes dedicados a temas como la seguridad para ordenadores, mp3, DVDs, móviles y una web consagrada al mítico ordenador Amiga. Este bloque de ofertas surgió a partir de astalavista (http://astalavista.box.sk/), una web especializada en temas de seguridad para ordenadores: virus, evaluación de sistemas de protección... El desarrollo de esta web es la demostración de cómo una buena idea puede llegar a fructificar para convertirse en una gran referencia en su entorno.

Lo mejor

-Un montón de webs conectadas a este buscador.
-Un buscador directo al grano, difícil de encontrar.

Lo peor

-Demasiada información que provoca desorientación.
-La agresiva y mareante publicidad que encontramos a la cabeza de la página.

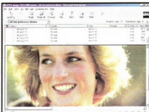
"El que ríe último... se conecta a 300 baudios" - Deb en alt.fan.naked.dancing.llama

[alt.fan.*]

El problema hoy en día es el exceso de ocio. Una vez que el hombre ha cubierto sus necesidades básicas de sustento y vivienda ¿qué le queda? Pues la tele, pero si sus opciones un sábado noche se reducen a Show Match, Noche de Fiesta y la peli porno de la estantería de saldos del video club de la esquina que emiten en un canal local ¿qué le queda al hombre, qué? Pues la parienta. Pero esa posibilidad casi ni se contempla, porque lo normal es que a la parienta o le duela la cabeza o diga tener la regla o ambas cosas. Y entonces ¿qué le queda al hombre, ein, qué?

EL GRAN HERMANO

Pues eso, un exceso de ocio que se aparca en medio del salón como una masa de dos metros cúbicos de gelatina verde. Es demasiado para comersela toda uno sólo pero tampoco la puedes compartir, porque ¿quién quería comer un cubo de gelatina ya babeada? Y en el fondo de su subconsciente el hombre, ese hombre, que repantigado en su sillón y que cree tener sus necesidades básicas cubiertas por un contrato de obra y servicio de duración indefinida y que no puede ver la tele por culpa de un enorme masa verde traslúcida que le estorba la visión de Antonio Hidalgo o Yvonne Reyes, ese hombre, digo, siente en lo más hondo de ser la desazonante certeza de ser insignificante y despreciable. En otra era puede que este fuera el motor del desarrollo humano, impulsando al



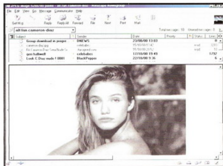
... pero mi deber como informador me obliga.

primer proto-hombre a caminar erguido, a Miguel Angel a pintar la Capilla Sixtina, a Einstein a teorizar sobre la relatividad general...

Sin embargo, son otros tiempos. No hay nada que inventar así que a lo único que puede aspirar a nuestro hombre es, si ya no puede vivir su propia vida porque no tiene vida que vivir, al menos podrá vivir su vida a través de los demás. Pero, no irá a vivir la vida del vecino porque éste está pensando lo mismo que él, sólo que unos metros más allá, en el apartamento de al lado. Tampoco se irá a buscar la vida de sus conocidos o parientes, pues, por mucho que su mujer se empeñe en lo contrario, no llevan una vida mejor que la suya en ningún sentido. No.

Ha de emular o aspirar a uno de los mitos de nuestro tiempos ya sea un personaje de ficción de la tele o cine o un personaje... er... de ficción del mundo del famoseo (también de la tele) . En el primer caso, lo normal es elegir a Rambo, calzarse unas botas militares, embutirse un tres cuartos verde oliva, pillar una escopeta de caza o un fusil semiautomático de asalto y dirigirse al

Así que a ti te gustan los monomandos ¿eh? Pues yo los prefiero con la rosca de trébol de toda la vida



Cameron Diaz en alt.fan.cameron-diaz,...



alt.fan.erizos... no, no hacen guarradas con ellos. Este es un grupo serio...

MacDonalds más cercano en busca de sus quince minutos de gloria a lo South Park.

En el segundo, das un paso evolutivo hacia delante (bueno hacia un lado, que siempre es mejor que el paso hacia atrás del caso anterior) y te conviertes en un *homo-fanaticus*, suscribiéndote a **alt.fan.ana-rosa-quintana.plagiaria.plagiaria.plagiaria**. Vale, vale, no existe, pero debería ¿a qué sí? Se le podría sacar mucho jugo a la "sabrosa" presentadora. Casi tanto como le sacan, por poner un ejemplo **alt.fan.phoebe-cates**. Ésta si existe y es un grupo dedicado a mayor gloria de... pues eso, de Phoebe Cates. ¿Qué quién es la tal Cates? Pues es archi-famosa... en su casa a la hora de comer. No, en serio, sí es conocida, así, un poco. De hecho cuando andaba yo buscando material para el presente artículo, pensé: "¿Phoebe Cates?

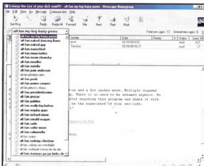
MailOps

¡Cómo si DejaNews fuese la única manera de acceder a los news desde la web! Pues no señora. Le ha salido un digno rival, que no es igual sino todo lo contrario. Se trata de www.MailOps.Com (si lo escribes todo en minúsculas también accedes, pero a ellos les gusta escribirlo así). El que suscribe tropezó con este servicio por casualidad cuando andaba a la busca de un servicio de e-mail pop3 y smtp gratuito. MailOps ofrece esto... y acceso a Usenet.

Te apuntas (ya sabes, lo típico: nombre de usuario, contraseña y et cetera) y te asignan una cuenta de e-mail y de acceso a los newsgroups vía su web. No es un buscador de usuarios y mensajes históricos a lo DejaNews, pero tiene la ventaja de ofrecer acceso a una lista enorme de grupos, incluyendo binarios y la retención (el tiempo que duran los mensajes en los grupos antes de caducar) es muy larga. El interfase no está muy bien desarrollado y es un poco confuso, adoleciendo de ciertas faltas, como el no poder saber el tamaño de un mensaje antes de abrirlo, por ejemplo, pero es adecuado y es la solución ideal para aquellos que hasta ahora han tenido que peregrinar de servidor en servidor porque su ISP no tiene servidor de newsgroups propio.

Cuando decides consultar un grupo de su extensa lista, te suscribe a ella y así cada vez que vuelves ves en un instante el número de nuevos mensajes entrantes y puedes acceder a los foros que te interesan con un simple click. Imprescindible para saber lo que se cuece en **alt.fan.cosas-peludas (alt.fan.fluffy-things)**.

¿Quién se crearía y/o suscribiría a un grupo dedicado a Phoebe Cates? Nah, debe ser un grupo de pega." Y me suscribí para comprobarlo, y no, tú, no es de pega. Va y hay gente que colaboran a menudo con el grupo ese y todo. Ignoro si tiene su FAQ, pero de tenerla el título ocuparía bastante más que la lista de preguntas. De hecho sólo se me ocurre una



Fans de lo que sea.

pregunta relevante al grupo: "1.- ¿Quién coño es Phoebe Cates?" (de hecho era una de las actrices protagonistas de *Gremlins* y *Gremlins II*. El autor ignora cuales han sido las aportaciones de la señorita -¿señora?- Cates al séptimo arte desde entonces.) Y, bueno, os preguntaréis, ¿a qué se dedican estos ávidos admiradores de Phoebe, si tiene un curriculum más corto que mi hermanito Hector que está en la guardería? Hombre, pues no lo tengo yo muy claro, aparte de matarse a pajas mientras contemplan una fotos de desnudos burdamente retocadas para que la cara de la modelo original sea sustituida por la de la actriz, no sé yo. Porque, decir, lo que se dice discutir, discutir de la Cates es como discutir sobre grifos: "Así que a ti te gustan los mono-mandos ¿eh? Pues yo los prefiero con la rosca de trébol de toda la vida... hum... vale... [incómodo silencio] ¿hace otro cafelito?"

Pero eso es uno de las características más sobresalientes del *homo fanaticus*, su fascinación por lo trivial. De hecho podríamos decir que el friki y su obsesión por los detalles (como la de los chicos de @lgarroba de aquí al lado) es el ejemplo más sublime de esta subespecie. Siempre están pensando en tonterías irrelevantes y superficiales: que si Tyra Banks, que si donuts, que si Star Wars, que si donuts... Y, si bien en **alt.fan.bill-clinton**, está la cosa que arde con las incipientes elecciones y tal y hay mucho que discutir sobre los pros y contras de ambos candidatos, ¿de qué créeis que se discutirá en, por poner un ejemplo, **alt.fan.tractors**? Pues, no os creáis, tiene tráfico el grupo y todo.

ADORO A PIKACHU

Pero nada comparado con **alt.fan.sailor-moon**. No hay día en que el foro dedicado a este patético anime japonés baje de los 1.000 mensajes. Lo peor no es el volumen del número de artículos, sino que, a juzgar por la madurez de los textos y la buena ortografía, parece ser que los usuarios son todos... ¡ADULTOS! Me pregunto si también tendrán tendencia a la pederastia. Aunque también es verdad que tengo un amigo de veintitantos años, sin ninguna merma aparente en sus facultades mentales, que admite sin ningún tipo de rubor ser fan de la serie *Pokemon*[1]. Veamos, puede que me esté perdiendo algo, pero estas series son una basura total tanto en cuanto que están pésimamente dibujadas, animadas y escritas. Son machistas hasta el delirio y no contienen ningún elemento que las redima (a diferencia de *South Park*[2]). Que me lo expliquen. No, mejor no. No tengo tiempo.

¿de qué créeis que se discutirá en, por poner un ejemplo, alt.fan.tractors? Pues, no os creáis, tiene tráfico el grupo y todo.

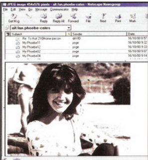
Claro que donde esta afición por las series japonesas alcanza sus más altas cotas de lo grotesco y lo absurdo es en la ya célebre **alt.fan.power-rangers**. Su fama ha llegado a ser tanta que incluso ha llegado a ser notado por los súbditos imperiales del gato Fluffy (es decir los residentes de **alt.fan.karl-malden.nose**, **alt.alien.vampire.flonk.flonk.flonk** y **alt.romath**) que, debido a su contenido flagrantemente idiota, más de una vez han acometido vanos intentos de anexión a sus territorios. Pero los usuarios de **afp-r** son más duros que sus ídolos (bueno, para eso no hace falta mucho) y han resistido y lo seguirán haciendo mientras haya "cosas importantes de los Power Rangers" de los cuales discutir, según reza el charter del foro.



Felaciones' fans.

TIENE NARICES

Pero si crees que adorar un grupo de niñatos de dudosas tendencias sexuales vestidos de manera tan hortera que harían sonrojarse hasta a una drag queen y que se dedican a hacerles llaves a unos gilipollas vestidos con trajes de goma es el no va más de la depra-



Phoebe Cates en alt.fan.phoebe-cates.

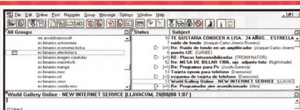
vación, deberías visitar **alt.fan.barbra.streisand**. Quiero decir que esta gente *ama* a la mujer esta y tratan de convencerla de que no se retire aún, que le queda mucho por delante y todavía puede proporcionar placer a las nuevas generaciones.

Sólo se me ocurre algo peor, y eso es **alt.fan.princess-diana**. Este foro es horrible de verdad. Y sé que debería apoyar la liber-



Por desgracia en alt.fan.follando.pollos.mientras.llevo.bragas.de.

tad de expresión en todas su formas, pero esto es el no va más: el usuario Frank en su mensaje del martes 24 de octubre de 2000, emite el siguiente ruego hacia sus contertulianos: "Por favor, mandad fotos de Diana." A dicha petición contesta raudo un tal Ricardo que inunda el grupo con nada menos que quince fotos de desde Diana adolescente hasta la "reina de corazones" que todas hemos llegado a conocer y odiar. Personalmente, me faltaban para completar la colección las de la heredera de los



Los grupos españoles son poco dados a las bromas.

España es diferente

Aunque la frase sea un tópico y pretendamos ser europeos o cosas peores a toda costa, la verdad es que son bastantes los aspectos de Internet que no han sido captados en su totalidad por los internautas españoles y los gestores de la Red nacional. En España no es tan fácil colocar un grupo en Usenet, aparte de que muchos de nuestros navegantes no dan señales de estar interesados en ese humor tan particular que se estila en asuntos como los del Señor Kibo. Estas peculiaridades impiden el hecho de que se hayan creado todos esos grupos extraños y divertidos que tanta salsa dan a las news. Parece que el Imperio del Meow no tendrá enseña rojigualda...■

Spencer hecha carne picada entre los hierros del Mercedes que le sirvió como vehículo para trasladarse hasta el otro barrio. ¿Qué estoy enfermo? Para enfermos el Frank: "**Subject:** Gracias Ricardo. **Texto:** Sueño con pasar una noche caliente con Diana. ¡La quiero!" Juro que se me revolvieron las tripas de solo pensarlo. A semejantes simas de perversión y mal gusto no llegan ni siquiera los tertulianos de **alt.fan.geri-halliwell**. Quiero decir que al menos la neumática expice girl aún esta viva.

NO TODO ES IGUAL

Para nada. Gracias a Fluffy hay algunos **alt.fan.*** que son divertidos de veras y que realmente ayudan a elevar el nivel de la subjerarquía hasta cotas francamente dignas. Por ejemplo tenemos **alt.fan.monty-python** y **alt.fan.monty-python.silliness**, el primero

> *...donde esta afición por las series japonesas alcanza sus más altas cotas de lo grotesco y lo absurdo es en la ya célebre alt.fan.power-rangers.*

dedicado al coleccionismo del divino grupo de humoristas y el segundo para aquellos que quieran pasarse de rosca con poesías, canciones y chistes surreales a lo python.

Un caso más serio es el de **alt.fan.blade-runner** donde se discute hasta el hartazgo donde se metió el quinto replicante (tendrás que ver la película para saber de que hablo).

En este grupo también se da tal vez el thread más longevo de todo Usenet, el de "Deck-a-Rep", es decir, si la versión del director de BR convierte a Rick Deckard en un replicante.



Siento infligir esto sobre ti, sufrido lector....

Ya os digo: exceso de ocio, porque, ya me diréis: entre el chalado de la escopeta en un MacDonalds y los fans de Barbra Streisand exigiendo que no se jubile no sé yo a quien preferiría ¿eh? De verdad que no...
Paul "alt.fan.newsman" Brown.■

Notas

1. Que no tiene ningún grupo alt.fan.* dedicado, gracias a dios. Sí hay unos cuantos grupos por ahí incluyendo intercambio de jpegs, mp3s y cromos, pero a quien le interese que los busque.

2. Hay varios alt.fan.* dedicados a nuestros amiguitos Stan, Kenny, Calman y Kyle, incluyendo alt.fan.south-park, alt.fan.south-park.chef y alt.fan.south-park.kenny.die.die.die.

CURSO DE HACKING (nueva época) 32ª Entrega

Passwords por defecto

Este mes os damos las herramientas suficientes para probar todos los CGIs habidos y por haber en un servidor. Para escabullirnos de sus sistemas de seguridad os explicamos cómo lo mejor es escribir en codificación hexadecimal. Y si durante vuestras búsquedas os encontráis con un sistema antiguo siempre conviene empezar por lo básico, que son sus contraseñas por defecto, un punto de partida sencillo pero que nunca se debe dejar de probar.

Las máquinas (léase un router) o programas (léase un Unix) que tienen una clave como medida de seguridad tiene que traer una "de fábrica". Pues bien, como hay muchos administradores algo vagos a los que no les da por cambiar la clave (no vaya a ser que luego se les olvide XDD) aquí os damos un listado con los logins y passwords por defecto en infinidad de sistemas. (ver tablas)

Encontramos el test-cgi en un servidor con el SiteScan.

Bugs del CGI-BIN IX

Como ya llevamos vistos bastantes CGIs con fallos, va siendo hora de utilizar herramientas que automaticen la tarea de ver si un servidor tiene algún ansiado CGI con fallos ☺. Empezaremos por el **SiteScan**, siguiendo con mi devoción a Rhino9. No es la panacea porque no permite añadir nuevos bugs, pero fue de los primeros en aparecer, y como el grupo se disolvió no esperéis nuevas versiones aparte de la que os hemos puesto en D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\CGI\sitescan.exe.

Promocionando el producto autóctono os damos el **Web Analyzer**. Es un port (programa portado de otra plataforma) a MS-DOS realizado por peña del canal #hackers. Su uso es sencillo, en el fichero analyzer.ini puedes meter nuevos bugs y luego lo ejecutas con el comando "`analyzer www.servidor.com > fichero_de_salida`". Lo tenéis en D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\CGI\analyzer.zip

Primero empezaremos por las máquinas:

Tipo/marca/notas/etc.	*Nombre de usuario*	*Clave*
3Com	admin	synnet
3Com	read	synnet
3Com	write	synnet
3Com	monitor	monitor
3Com	manager	manager
3Com	security	security
3Com Office Connect 5x0 ISDN Routers	n/a	PASSWORD
3com CellPlex 7000	tech	tech
3com CoreBuilder 7000/6000/3500/2500	debug	synnet
3com CoreBuilder 7000/6000/3500/2500	tech	tech
3com HiPerARC v4.1.x	adm	<blank>
3Com LANplex 2500	debug	synnet
3Com LANplex 2500	tech	tech
3com Link Switch 2000/2700	tech	tech
3com SuperStackII Switch	2200	debug
3com SuperStackII Switch	2700	tech
ACC (Ericsson)	netman	netman
ADC Kentrox Pacesetter Router	n/a	secret
All Zyxel equipment	n/a	1234
AT&T 3B2 firmware	n/a	mcp
AXIS 200/240 [netcam]	root	pass
Bay routers	Manager	<blank>
Bay routers	User	<blank>
Bay 350T Switch	n/a	NetICs
Bay SuperstackII	security	security
BRASX/I01 (DataCom)	n/a	letmein
BreezeCOM adapters2.x (console only)	n/a	laflaf
BreezeCOM adapters3.x (console only)	n/a	Master
BreezeCOM adapters4.x (console only)	n/a	Super
Cayman DSL	n/a	<blank>
Crystalview outsideview32	n/a	crystal
digiCorp (viper?)	n/a	BRIDGE
digiCorp (viper?)	n/a	password
dlink hub/switches	D-Link	D-Link
Flowpoint DSL installed by Covad	n/a	password
Flowpoint DSL2000	admin	admin
Jetform design	Jetform	n/a
Lantronics Terminal server port	7000	n/a
Lantronics Terminal server port	7000	n/a
Linksys DSL	n/a	admin
Livingston IRX router	!root	<blank>
Livingston officerouter	!root	<blank>
Livingston portmaster 2/3	!root	<blank>
Microplex print server	root	root
Motorola Cablerouter	cablecom	router
Netopia 7100	<blank>	<blank>
Netopia 9500	netopia	netopia
Orbitor console	n/a	password
Orbitor console	n/a	BRIDGE
Osicom (Datacom)	sysadm	sysadm
Shiva	root	<blank>
Shiva	Guest	<blank>
SpeedstreamDSL (Efficient)	n/a	admin
uclinux for UCsimm	root	uClinux
Webramp	wradmin	trancell
Alteon ACEswitch 180e (web)	admin	admin
Alteon ACEswitch 180e (telnet)	admin	<blank>
NETPrint (all)	n/a	sysadm
Xylan Omniswitch	admin	switch
Xylan Omniswitch	diag	switch
AcceleratedDSL CPE and DSLAM	sysadm	anicust
Arrowpoint	admin	system
Cabletron (routers & switches)	<blank>	<blank>

Ahora, según el sistema operativo:

AIX

guest	guest

AS/400

qsecofr	qsecofr
qsysopr	qsysopr
qpgmr	qpgmr
ibm	password
ibm	2222
ibm	service
qsecofr	1111111
qsecofr	2222222
qsvr	qsvr
secofr	secofr

DECserver

ACCESS

SYSTEM

Hewlett Packard MPE-XL

HELLO	MANAGER.SYS
HELLO	MGR.SYS
HELLO	FIELD.SUPPORT, HPUNSUP, SUPPORT o HP
HELLO	OP.OPERATOR
MGR	CAROLIAN
MGR	CCC
MGR	CNAS
MGR	CONV
MGR	COGNOS
OPERATOR	COGNOS
MANAGER	COGNOS
OPERATOR	DISC
MGR	HPDESK
MGR	HPWORD
FIELD	HPWORD
MGR	HPOFFICE
SPOOLMAN	HPOFFICE
ADVMAIL	HPOFFICE
MAIL	HPOFFICE
WP	HPOFFICE
MANAGER	HPOFFICE
MGR	HPONLY
FIELD	HPP187
MGR	HPP187
MGR	HPP189
MGR	HPP196
MGR	INTX3
MGR	ITF3000
MANAGER	ITF3000
MAIL	MAIL
MGR	NETBASE
MGR	REGO
MGR	RJE
MGR	ROBELLE
MANAGER	SECURITY
MGR	SECURITY
FIELD	SERVICE
MANAGER	SYS
MGR	SYS
PCUSER	SYS
RSBCMON	SYS
OPERATOR	SYS
OPERATOR	SYSTEM
FIELD	SUPPORT
OPERATOR	SUPPORT
MANAGER	TCH
MAIL	TELESUP
MANAGER	TELESUP
MGR	TELESUP
SYS	TELESUP
MGE	VESOFT
MGE	VESOFT
MGR	WORD
MGR	XLSERVER

Si queréis un escaneador de un mismo CGI en muchos servidores, al estilo de lo que el Grinder de Rhino9 hacía, tenéis el URL-Hell (en cuya creación colaboramos en su momento XD). Permite el uso de un proxy para que no nos localicen y guardar los resultados. También está en D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\CGI\url-hell.exe.

Siguiendo con la dinámica de programas que admiten nuevos bugs tenemos el CGI-Founder. De vez en cuando le dan paranoias, como no interpretar correctamente la respuesta del servidor web, pero aparte de eso no está mal tenerlo a mano en el CD en D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\CGI\cgi-founder.zip

Si preferís una interfaz más currada (la que más de todos los programas de este tipo) debéis probar el VoidEYE 2K. ¡Incluso permi-

WebSite del mes

Si pensáis que los hackers no saben de diseño ni echan sus horitas haciendo una web guapa estáis muy equivocados. Los chicos de DeepZone Digital Security han desarrollado en http://www.deepzone.org/ una web con contenidos de seguridad desarrollados principalmente por ellos. Por eso estos chicos no se han currado sólo la apariencia (que ya era hora de que alguien se diera cuenta de que los hackers también tienen ojos y nos gusta la calidad) sino que también se preocupan por ampliar la enorme biblioteca de documentos under en el ciberdespacio.

La web no rebosa de contenidos pero desde luego es digna de ver para reconocer la labor de diseño e investigación de esta peña.

Aspecto dela web de DeepZone.

VA SIENDO HORA DE UTILIZAR HERRAMIENTAS QUE AUTOMATICEN LA TAREA DE VER SI UN SERVIDOR TIENE ALGÚN ANSIADO CGI CON FALLOS.

BBS

Sysop	Sysop

PICK O/S

DSA
DS
DESQUETOP
PHANTOM

Prolog

PBX	PBX
NETWORK	NETWORK
NETOP	<null>

Rolm

op	op
op	operator
su	super
admin	pwp
eng	engineer

PhoneMail

sysadmin	sysadmin
tech	tech
poll	tech

RSX

SYSTEM	SYSTEM
BATCH	BATCH
SYSTEM	MANAGER
USER	USER
MICRO	RSX

System 75

bcim	bcimpw
bciim	bciimpw
bcms	bcmspw, bcms
bcnas	bcnspw
blue	bluepw
browse	looker, browsepw
craft	crftpw, craftpw, crack
cust	custpw
enquiry	enquirypw
field	support
inads	indspw, inadspw, inads
init	initpw
kraft	kraftpw
locate	locatepw
maint	maintpw, rwmaint
nms	nmspw
rcust	rcustpw
support	supportpw
tech	field

Taco Bell

rgm	rollout
tacobell	<null>

Verifone Junior 2.05

Default password: 166816

VMS

field	service
systest	utep

UNIX

root	root
root	system
sys	sys

El Web Analyzer no es gráfico.

te skins el muy pijo! Para variar, probad esta maravilla en D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\CGI\voideye.zip

Bueno, pues para los que pasáis de una interfaz currada y preferís una herramienta de

Si no buscas un CGI verás si hay servidores web y de qué versión.

más calidad tenéis el TWWWscan, que funciona desde la línea de comandos. Este programa, además de buscar el ciento y la madre de bugs, te permite chequear en un servidor bugs para Unix o para Windows NT, una idea que se agradece porque se ve rápido qué software utiliza el servidor y podemos acotar de esta manera nuestros intentos hacia bugs más probables en ese servidor. Es una verdadera lástima que el programa no admita el uso de un proxy para ocultar vuestra identidad, aunque siempre podéis emplear otro ordenador para hacer un bouncing ☺.

El CGI-Founder no se caracteriza por una interfaz muy bonita.

Por otro lado, sí encontramos una opción que, aunque simple, hay que tener en cuenta, y es la de que nos permite especificar en qué puerto se encuentra el servidor web para

RESULTA QUE HAY MUCHOS ADMINISTRADORES QUE, FUERA DE LO HABITUAL, SÍ SE PREOCUPAN EN MIRAR LOS LOGS Y PUEDEN COSCARSE DE QUE NO ES NORMAL QUE UN USUARIO PRUEBE 100 CGIS.

atacar, para poder hincarle el diente a aquellos que no están sólo oyendo en el 80.

¿Será este el nuevo skin del WinAmp? XDD.

Bueno, pues si lo que os he dicho antes no os convence, lo que os diré ahora os servirá incluso como aprendizaje (para que veáis qué cañero es el programita). Resulta que hay muchos administradores que, fuera de lo habitual, sí se preocupan en mirar los logs y pueden coscarse de que no es normal que un usuario pruebe 100 CGIs (máxime si entre ellos se encuentra el PHF XDD) así que no es muy difícil que os ponga en su lista negra de "hackers a investigar". Pero hay otros que son más cucos y le dejan la tediosa tarea de investigar los logs a su perrito de confianza, ese perrito no es ni más ni menos que un programa chequeador de logs que ahora lla-

Taco Bell

rgm	rollout
tacobell	<null>

Verifone Junior 2.05
Default password: 166816

VMS

field	service
systest	utep

UNIX

root	root
root	system
sys	sys
sys	system
daemon	daemon
uucp	uucp
tty	tty
test	test
unix	unix
unix	test
bin	bin
adm	adm
adm	admin
admin	adm
admin	admin
sysman	sysman
sysman	sys
sysman	system
sysadmin	sysadmin
sysadmin	sys
sysadmin	system
sysadmin	admin
sysadmin	adm
who	who
learn	learn
uuhost	uuhost
guest	guest
host	host
nuucp	nuucp
rje	rje
games	games
games	player
sysop	sysop
root	sysop
demo	demo

PRIME

PRIME	PRIME
PRIME	PRIMOS
PRIMOS	PRIMOS
PRIMOS	PRIME
PRIMOS_CS	PRIME
PRIMOS_CS	PRIMOS
PRIMENET	PRIMENET
SYSTEM	SYSTEM
SYSTEM	PRIME
SYSTEM	PRIMOS
NETLINK	NETLINK
TEST	TEST
GUEST	GUEST
GUEST1	GUEST

DEC10

1,2	SYSLIB, OPERATOR, MANAGER
2,7	MAINTAIN
5,30	GAMES

IRIS
MANAGER
BOSS
SOFTWARE
DEMO
PDP8
PDP11
ACCOUNTING

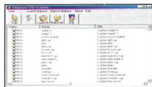
maremos como ejemplo Toby.

La tarea de Toby es la de pasearse todas las mañanitas por el fichero de log del servidor web a la búsqueda de una esquinita que sobresalga para hacer ahí sus necesidades. Si Toby se encuentra con una esquinita que pone PHF o CGIs similares inmediatamente se pondrá a ladrarle a su amo.
Para que nuestros intentos de búsqueda de CGIs "defectuosos" no sean detectados por Toby podremos utilizar una técnica que ya vimos de manera más sencilla con el PHF. A esta técnica la vamos a llamar de "la traducción", pues consiste en poner las palabras en su código hexadecimal. ¿Os acordáis del %20 que en el PHF significaba "espacio"? Pues ahora consiste en cambiar TODAS las letras por su código hexadecimal. De esa manera lo que antes hubiera sido una línea en el log indicando el acceso a /_vti_bin/shtml.exe ahora se convierte en /%5f%76%74%69%5f%62%69%6e/%73%68%74%6d%6c%2e%65%78%65. De esta manera si Toby no está amaestrado, no será capaz de identificar ese acceso como un ataque ☺.

Bueno, pues esa opción es la que emplea el TWWWscan si le indicamos el parámetro de anti-IDS (Intrusion Detection System, Sistema de Detección de Intrusos) -ids. Aparte, si le indicáis el parámetro -i os informará del software y versión del servidor web. Claro que antes tenéis que instaláros lo de D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\CGI\twwwscan05.zip.

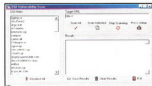
Opciones del TWWW scan.

El colmo de las paranoias informáticas viene con el Simpsons' CGI Scanner. Un scanner con la interfaz llena de caretos de la popular serie más amarilla que Kung-Fu: The Simpsons. No comments al respecto de lo que hay en D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\CGI\scs11.zip. ¿Será Hommer capaz de hacer algo bien en su vida?



Hommer y Bart escaneando CGIs XDD.

Y por último uno que permite usar un proxy con clave, el CGI Scanner (un nombre la leche de original cagüendiez). ¿Adivináis dónde está? Pues sí, y con el nombre de cgiscan.zip



No es que hayamos dejado lo mejor para el final con el CGI Scanner.

Porque no todo el mundo tiene acceso a Internet

[Conexión solidaria gracias a la Fundación Bip-Bip]

Avanzada en gran medida la revolución de las nuevas tecnologías de la comunicación, es patente aún la existencia de determinados sectores de la sociedad que desconocen los beneficios de esta tecnología. Inmigrantes, enfermos crónicos, mujeres maltratadas, ancianos, discapacitados o menores conflictivos son grupos socialmente marginados o rechazados que no saben cómo manejar un ordenador o que ni siquiera han visto uno en toda su vida en los peores casos. La fundación Bip-Bip nació con el objetivo de aliviar este problema que no hace más que aumentar las diferencias que separan a los inadaptados de la sociedad.

La brecha digital

Con el propósito de ir reduciendo, de manera progresiva, la denominada *brecha digital*, la Fundación Bip-Bip (www.fundacionbipbip.org) surgió al amparo de un consorcio de empresas que decidieron darle una utilidad social a los equipos informáticos que se van rechazando por los sucesivos planes de renovación. Mediante esta imaginativa fórmula, esta organización independiente se encarga de recoger los ordenadores abandonados por las empresas y darles una nueva utilidad.
La Fundación, que sólo acepta ordenadores que tengan un procesador Pentium 100 o superior, somete a los ordenadores a un exhaustivo proceso de reciclaje en el que se le suministra todo el software necesario para su puesta a punto, incorporando todas las herramientas esenciales para que el usuario realice una correcta navegación. La preparación incluye una gestión de la conexión gratuita a Internet y la ubicación de los equipos en pequeños locales en los centros de reinserción, orfelinatos, asilos de la tercera edad o barrios periféricos, menos atendidos socialmente.
Así la Fundación tiene proyectos para continuar instalando este material informático como faros de la comunicación donde finalmente el grueso de los voluntarios de la Fundación instruirá a los individuos en los conocimientos básicos para la navegación: cómo mandar un correo electrónico, participar en chat o utilizar los buscadores.
Además, según los estudios realizados por la UNICEF, la UNESCO y la ONU, las diferencias existentes entre los países de primer orden y los del Tercer Mundo crecerán a una mayor velocidad si no se intentan solucionar las carencias que estos países sufren en lo referente a la disposición de equipos informáticos con acceso a Internet. La imposición en este terreno de los países desarrollados provoca que los más atrasados en la revolución digital vayan perdiendo posibilidades de incorporarse a la evolución económica. Por ello, la Fundación Bip-Bip está proyectando una ampliación de su labor hacia el exterior de España, en lugares de África, Asia y Latinoamérica.

...en los centros de reinserción, orfelinatos, asilos de la tercera edad o barrios periféricos (...), la Fundación tiene proyectos para continuar instalando este material informático como faros de la comunicación...



Home page de la Fundación Bip Bip.



Concretamente, la Fundación está actualmente involucrada en un plan de cooperación junto con Ingenieros sin Fronteras para la implantación de un aula de ordenadores en Benin, África. El año que viene Bip-Bip desea aspirar a subvenciones dentro de este campo para poder crecer en otros países.
La Fundación está orientada a todos aquellas personas que sufren la marginación en cualquiera de sus manifestaciones o se encuentran en una situación desfavorecida, menores que están tutelados al amparo de instituciones estatales, inmigrantes que acuden a centros de acogida, mujeres maltratadas o que han ejercido la prostitución, minusválidos físicos o psíquicos con dificultad para incorporarse al mercado laboral, discapacitados o enfermos crónicos, toxicómanos en fase de



Integrante del programa de apadrinamiento para la conexión a Internet.

rehabilitación; en general, aquellos que se encuentran en una situación social y económica precaria, que suelen ser los grupos que disfrutan de mayor tiempo de ocio.
La principal originalidad de esta iniciativa reside en la globalidad de su concepción, ya que no sólo es un programa de donación material sino que esta actitud se complementa con la realización de cursos para la formación de los usuarios de estos centros. La fundación suministra el material pero también intenta formar al individuo para que se convierta en una persona autosuficiente cibernéticamente. Tal y como afirma la creadora de esta iniciativa, Ángela Martín-Retortillo, "no sólo le damos el pescado, también le enseñamos a pescar".

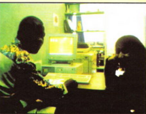

Centro Bip-Bip en una asociación de discapacitados.

Los espacios Bip-Bip

Hasta ahora funcionan pocos centros Bip-Bip debido al ritmo de las donaciones, más de doscientos ordenadores se encuentran en proceso de revisión y reciclaje, pero irán aumentando si se cumplen las previsiones. La ubicación de los ejes Bip-Bip está determinada por estudios sociológicos detallados que buscan el mayor rendimiento para los usuarios e informan sobre la cantidad adecuada de ordenadores que debe disponer el aula. Normalmente se reparten entre uno y doce ordenadores, dependiendo del número de usuarios por centro, con conexión de Internet RDSI. Se asigna una máquina por cada diez personas que utilizan el servicio. Hasta ahora se han distribuido ciento tres ordenadores en centros de Cruz Roja, Proyecto Hombre, en diversas asociaciones de discapacitados, centros de acogida, etc.
Por otra parte, la asociación también apuesta por locales propios dedicados exclusivamente a la conexión a Internet. Estos locutorios Bip-Bip cuentan con una superficie de setenta metros en la que se distribuyen entre quince y veinte ordenadores. Hasta ahora sólo están situados en barrios periféricos en Madrid, como el de Lavapiés, pero se espera que en los próximos meses entren en funcionamiento una cadena de espacios Bip-Bip por toda España y parte del extranjero. Un locutorio Bip-Bip permanece abierto doce horas ininterrumpidas y está asistido por personal técnico y especializado para solventar todo tipo de problemas. Son dos personas que se dedican plenamente a la atención al público: un técnico que controla el servidor, asigna a los usuarios y se asegura de que no se produzcan fallos técnicos, y un voluntario que responde a las demandas de los usuarios e imparte cursos de formación sobre aspectos de contenidos especializados.
La Fundación ha instalado en todos los ordenadores una protección de filtro para no permitir el acceso a páginas con contenidos pornográficos, violentos, relacionados con la fabricación de drogas o invitaciones a sectas religiosas. Además, se limitará a dos horas de navegación el máximo tiempo por usuario

La Fundación Bip-Bip pretende poner en marcha también una serie de ciberlocutorios móviles; se trata de autobuses con ocho o diez ordenadores.

para garantizar que haya posibilidad de utilización por una mayor cantidad de personas. Actualmente con unos veinte ordenadores se permite el acceso a la red a unas 65.000 personas.
Se establece un precio simbólico por hora de conexión que consiste en cien pesetas, aunque también puedes consultar la aportación


Un ordenador Bip-Bip en un centro de acogida.

¿Cómo puedes colaborar...

... si eres un empresario...
Las empresas que estén interesadas en participar en este proyecto y sobre todo si quieren realizar su aportación en especie, deben adaptarse a un modelo diseñado específicamente para ellas. Cada caso es diferente y varían las vías de acceso para encauzar esas ayudas. Es importante realizar un planteamiento del proyecto mediante un intercambio de ideas y definir cuáles son las intenciones de colaboración entre ambas entidades. La Fundación es la encargada de apoyar con el asesoramiento y todas las necesidades logísticas.
La empresa recibe a cambio de las aportaciones un reconocimiento ante el público que contagia una imagen joven y dinámica y refleja una preocupación por objetivos solidarios. La Fundación Bip-bip se compromete a mencionar a la empresa en toda la documentación referente a los programas y en todas aquellas publicaciones y actos que genera la Fundación. Además, al tratarse de una organización benéfica reconocida por el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, todos los bienes cuantificables aportados por la empresa producen desgravaciones fiscales.

... o un particular?
Puedes aportar tu grano de arena a este gran proyecto mediante diferentes vías de apoyo. La más inmediata es convertirte en donante de ordenadores. Si dispones de uno que posea un Pentium 100 o superior y no lo utilizas, sólo es necesario que te pongas en contacto con la Fundación y ella te informará sobre los canales de entrega. Además aunque también puedes consultar la aportación de procesadores inferiores como 3.86, 4.86 o Pentium 75. El proceso es muy sencillo. Sólo tienes que llamar al 915 629 919 y preguntar por Alberto Corredera, coordinador técnico. Si llamas desde fuera de Madrid, el ordenador tiene que estar bien envuelto porque en el porte se puede dañar. La Fundación asume los gastos de logística para trasladar los equipos y da al donante un certificado de donación, con el valor de los productos cuantificados.
Otra forma de ayudar es mediante el apadrinamiento cibernético de una persona que tan sólo cuesta 50.000 Ptas. al año. También puedes ingresar dinero para el mantenimiento de un aula de seis ordenadores durante un año por 200.000 Ptas. al año.
La última forma de colaborar en este proyecto consiste en entrar a engrosar en las filas de voluntarios. Esta condición te compromete a ofrecer parte de tu tiempo libre para prepararte para poder enseñar los principios básicos de la navegación. Incluso, puedes poner tus conocimientos universitarios al servicio de la Fundación que adaptará tus servicios y aportaciones a sus necesidades. ■



Un ordenador en un locutorio Bip-bip

En los centros de esta Fundación los ordenadores reciclados están listos para ofrecer una conexión a Internet rápida y sencilla. Las máquinas tienen instalados el Winmdows 98 y Office 2000 y todo con licencias legales. Ahora bien, cada colectivo que realiza su acercamiento a la Red tiene necesidades diferentes de este medio. Los inmigrantes, de acuerdo con una evaluación externa realizada por la Fundación Bip-Bip, buscan información sobre sus países y se registran en cuentas de correo gratuitas. Además buscan información sobre reglamentación que les concierne y sitios dónde pueden acudir en busca de ayuda. Los menores no utilizan tanto el correo porque no tienen muchos amigos a quién enviar pero utilizan aspectos más lúdicos y de apoyo escolar para sus deberes. Algunos se meten en chats pero todavía son algo inexpertos; para estos menores en centros de reclusión penitenciaria los chats suponen una ventana al mundo exterior.

Los canales de contacto son:

Fundación Bip-Bip
Concha Espina, 53 - 3º B
28016 - Madrid
Tel: 915 629 919
Fax: 915 614 086
E-mail: info@fundacionbipbip.org
Web: www.fundacionbipbip.org

bip bip *Fundación*



Talleres de aprendizaje para el acceso a la red.

que los demás servicios, como las clases, son totalmente gratuitos. Según el local en el que se desarrolle la prestación, se puede tratar de ciberlocutorios autónomos, aulas en los centros de las asociaciones benéficas o cibertecas si Bip-Bip está instalado en una biblioteca.

Junto a esta red de establecimientos, la Fundación Bip-Bip pretende poner en marcha también una serie de ciberlocutorios móviles; se trata de autobuses con ocho o diez ordenadores. Además de permitir el acceso a Internet allí donde lleguen, tienen la misión de difundir la labor realizada por la Fundación Bip-Bip con el objetivo de promover las donaciones o reclutar más voluntarios. Los ordenadores de la unidad móvil dispondrán de conexión sin cables y están provistos de procesadores de gran velocidad y sistema Astranet de retorno.

> *...ha reclutado a más de 50 voluntarios que de manera altruista se comprometen a asistir los cursos de formación y más tarde, poder aplicar los conocimientos adquiridos y transmitirlos.*

Las empresas que creen en el proyecto

La Fundación Bip-bip fue constituida a principios del año 2000 gracias a una iniciativa privada de un conjunto de empresas que arriesgaron parte de su capital para sacar adelante esta idea. La fundación subsiste gracias a las donaciones que efectúan las empresas y particulares. También cuenta con el apoyo de un gran equipo humano para poder realizar su labor de manera solvente y para ello ha reclutado a más de 50 voluntarios que de manera altruista se comprometen a asistir los cursos de formación y más tarde, poder aplicar los conocimientos adquiridos y transmitirlos.

Su creadora, Ángela Martín-Retortillo, está encantada por el interés que ha despertado la Fundación Bip-Bip en las empresas relacionadas con las nuevas tecnologías: Microsoft suministra el software que será instalado en los ordenadores reutilizados, además de las licencias legales; Terra garantiza la conexión a Internet suministrando los módems de conexión y financiando el tiempo de la conexión; Teknoland se ofrece para impartir los cursos de formación básica para los voluntarios del programa de la fundación con el objetivo de que éstos puedan transmitir sus conocimientos a los usuarios. Otras empresas que aportan solidez económica se encuentran L.H., CajaMadrid, NewComp o Glencore España. **Andrés Sánchez**

Ángela Martín-Retortillo: *"La brecha digital es sólo una más de las divisiones económicas y sociales ya existentes"*

La directora de la Fundación Bip-Bip habló con @rroba sobre su trabajo en la organización. Esta visionaria de las tecnologías pretende con esta iniciativa popularizar la informática y llevar a Internet a las capas de población más desfavorecidas.

@rroba: ¿Cómo surgió la idea de repartir ordenadores y acceso a Internet a colectivos que quizá tienen otras necesidades más primarias?
Ángela Martín-Retortillo: Estamos viviendo una revolución tecnológica que está afectando a todos los aspectos de la economía, y los sectores de la población que no se incorporen a la Sociedad de la Información y aprendan a apropiarse de estos nuevos medios de comunicación se verán empujados mucho más hacia los márgenes. La brecha digital es sólo una más de las divisiones económicas y sociales ya existentes, se ve determinada por estas otras divisiones y las refuerza. Paliar necesidades primarias no sólo se hace dando el pez sino entregando la caña y enseñando a pescar, y eso es lo que nosotros hacemos.

@: Está a punto de cumplirse un año desde la creación de la Fundación, ¿cómo fueron los comienzos?
A. M-R: La puesta en marcha del proyecto fue algo dura hasta que todo fue tomando forma pero las satisfacciones también han sido enormes. Somos conscientes de que trabajar con colectivos en riesgo de exclusión pasa por enriquecer el tejido asociativo que les protege y cuida. Montar estas aulas informáticas en las residencias de menores, en centros de rehabilitación para drogodependientes, etc. ha beneficiado a nuestro público objetivo y a sus educadores/monitores. En general para todos ha supuesto una mejora de la autoestima el darse cuenta de que ellos también pertenecen a un mundo que está muy presente en los medios de comunicación (Internet) y del que hasta nuestra actuación muy difícilmente podían acceder.

Somos conscientes de que trabajar con colectivos en riesgo de exclusión pasa por enriquecer el tejido asociativo que les protege y cuida. Montar estas aulas informáticas en las residencias de menores, en centros de rehabilitación para drogodependientes, etc. ha beneficiado a nuestro público objetivo y a sus educadores/monitores.

@:¿Cuál es el balance tras casi un año de ejercicio?
A. M-R: Estamos también tremendamente satisfechos de la avalancha de voluntarios que hemos tenido. España es una país donde la mayoría de la gente tiene bastante conciencia social y está dispuesta a echar una mano donando su tiempo y conocimientos, que son cosas muy valiosas también. Hemos entablado relaciones con algunas administraciones con las cuales esperamos poner proyectos en marcha. Así pués, el balance es muy positivo y enriquecedor para los que hemos formado parte del equipo Bip-Bip y creo que para muchos de nuestros beneficiarios también.

@: ¿Cómo ha sido la aceptación del proyecto por parte de las empresas? ¿se han realizado bastantes donaciones de ordenadores?
A. M-R: Este año hemos recogido unos 800 equipos de los cuales no todos eran válidos para nuestro proyecto, ya que nosotros sólo instalamos ordenadores equipados por lo menos con un microprocesador Pentium 100 o superior. Parte de nuestra labor a lo largo de este primer año ha sido darnos a conocer en la empresa y convencerles de que esos ordenadores no útiles para ellos sí lo eran para muchas personas que no tienen acceso a la informática e Internet. Para ello, los medios de comunicación han sido elementos clave.
Entre las personas hemos notado que era más fácil, en general, gestionar una donación con una PYME que con una gran empresa. Menos burocracia me imagino, aunque entre nuestros donantes figuran empresas de la talla de FCC, BSCH, Sanitas...

@: ¿y los beneficiados? ¿No les ha resultado extraño el servicio que se les ha prestado?
A. M-R: No, extraño no. Tengo que decir que la mayor parte de nuestro objetivo es una población joven (menores, inmigrantes...) todos escolarizados o con un tremendo potencial laboral. Por lo tanto, el ordenador e Internet no eran elementos que les resultasen completamente desconocidos. Algunos han tardado más que otros en vencer un cierto reparo ante esta nueva tecnología pero Internet es muy intuitivo, funciona muy bien iconográficamente y, aunque el nivel de nuestros usuarios es todavía relativamente básico, se adaptan muy bien a este nuevo medio, lo asumen rápidamente y se acostumbran a utilizarlo con regularidad y a incorporarlo en su día a día.

@: ¿Qué otros servicios ofrecen los locutorios Bip-Bip?
A. M-R: Vamos a iniciar un curso que se llama e-migrantes en la Escuela de Mediadores Sociales de la Comunidad de Madrid y está pensado para los profesionales que trabajan con inmigrantes y los propios inmigrantes.

@: ¿Considera que la iniciativa ha tenido éxito? ¿Cuáles han sido los mayores problemas?
A. M-R: Sí, la iniciativa está teniendo mucho éxito. Los mayores problemas han sido los de coordinación. Los centros tenían que tramitar el alta de la RDSI. Eso a veces posponía las instalaciones y generaba algo de ansiedad por parte del centro receptor del programa, pero es algo contra lo que nosotros no podemos hacer nada. Nuestro nivel de incidencias técnicas es muy bajo teniendo en cuenta que trabajamos con ordenadores reciclados. El departamento técnico trabaja muy bien y las revisiones son exhaustivas.

@: ¿Cuáles son los planes de futuro y expansión más inmediatos?
A. M-R: Junto a los locutorios Bip-Bip en fase de preparación, vamos a desarrollar nuestra presencia nacional a través de un proyecto que estamos gestionando con el INJUVE. Era importante empezar en Madrid para testar el programa cerca de casa. Hemos aprendido de nuestros protocolos de actuación con los centros y en el 2001 nos interesa abrir más aulas para un público general al que también puedan acceder todas las asociaciones que son nuestro target.

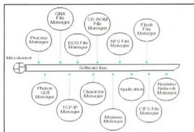
A nivel internacional, acabamos de realizar un pequeño proyecto de cooperación en Benin, África, con un Ingeniero de telecomunicaciones que conoció nuestra labor a través de Ingenieros sin Fronteras. Ellos están haciendo ahí un proyecto ambicioso creando redes de telecomunicaciones. Nuestra colaboración se basa en la donación de ordenadores para montar un aula con conexión a Internet que va a estar dedicada a programas de formación. Esta es nuestra pequeña incursión en un proyecto de cooperación y nuestra aportación es relativamente modesta. Si todo va bien, es posible que en una segunda fase este proyecto se convierta en algo de mucha mayor envergadura. ■

El Unix que llevaremos en los coches [QNX realtime platform]

Cualquiera que escuche el nombre de QNX, puede pensar en una nueva marca de ropa, sin embargo creo que poca gente sabe que QNX es una empresa que lleva trabajando el mundo del "tiempo real" desde hace 20 años. ¿Será que ahora estamos más abiertos a nueva gente en el patio de recreo? No tengo ni idea, pero yo en particular me siento como en esa fiesta en la que se te empieza a olvidar los nombres de tantos que has conocido en tan poco tiempo...

QNX Real Time Plataform es un sistema operativo orientado a sistemas empotrados o vulgarmente "embebidos"(del inglés embbeded) de tiempo real. ¿Qué quiere decir esto? Un sistema empotrado es un sistema especializado en un trabajo determinado y donde la CPU generalmente realiza el trabajo del cálculo en dicho sistema. Por ejemplo, el sistema de seguridad por computador que llevan incorporados muchos vehículos (no el mío y probablemente tampoco el tuyo) o el computador de un misil. En estos sistemas se hace especialmente importante la necesidad de que el sistema sea en tiempo real, pero...¿qué es un sistema de tiempo real?... Los sistemas se pueden acoger en tres familias: los sistemas por lotes, los sistemas interactivos y los de tiempo real. Los sistemas por lotes son de respuesta lenta, donde el tiempo no es importante ya que lo importante es la ejecución. Por el contrario, los sistemas interactivos son los que a una acción cometida se espera una respuesta en segundos, como es el caso de los sistemas operativos que conocemos: linux, MacOS, Windows... espera, este último me parece que es por lotes. Sin embargo, los sistemas de tiempo real son los que tienen que dar una respuesta inmediata a cada evento, siendo esta respuesta la mejor encontrada en un tiempo inapreciable, o como se suele decir, la mejor respuesta dentro de la oportunidad, es por esto que QNX es un sistema operativo diferente a Linux o Windows NT/9x. Mientras que los últimos están destinados a las aplicaciones de escritorio donde la programación de aplicaciones (digo aplicaciones y no el mismo kernel) no tiene que ser concurrente y es interactiva, para los programadores de sistemas en tiempo real la programación de las aplicaciones es necesariamente concurrente.

> *...los sistemas de tiempo real son los que tienen que dar una respuesta inmediata a cada evento...*



A Neutrino se le acoplan las funciones que necesitemos.

Neutrino: el corazón de la bestia

Neutrino es el nombre que recibe el kernel del sistema operativo QNX. Si comenzáis a trabajar con él pensaréis que es un tipo de Unix, incluso en determinados ambientes linuxeros consideran que QNX es un primo hermano de Linux: Craso error.

Error no sólo ya por el tipo de sistema operativo que es QNX (tiempo real) sino porque la implementación de este le hace muy diferente de cualquier sistema Linux o Unix aunque no completamente diferente...¿Que os estoy liando? Bien, bien, vayamos por partes... Neutrino es un MicroKernel (más adelante) desarrollado con el estándar POSIX. Para todos es conocido que si rascamos ese estándar nos encontramos con un sistema UNIX, pero para los chicos de QNX el UNIX es un sistema demasiado grande e intratable para las aplicaciones en tiempo real, sin embargo, la paradoja está servida: si POSIX es UNIX y QNX no es UNIX, ¿cómo es que QNX es POSIX? Lean, lean...

Lo que ha hecho posible esto es la manera que han tenido de implementar el estándar POSIX los de QNX. Digamos que QNX cumple el estándar POSIX desde una perspectiva diferente y es la de "interfaz" y no la de implementación. Esto hace que el programador

1.44 Demo Disk



Muchos de los que conocéis hablar de QNX o habéis oído hablar de él, habrá sido seguramente porque o habéis visto el 1.44 Demo Disk o porque habéis oído hablar de él. QNX fue capaz en 1998, de introducir en un disquette de 1.44 el núcleo de QNX, la interfaz gráfica Photon, un navegador como el Voyager, un editor de texto, y unas cuantas cosillas más. Es decir, en un disquette tenemos la posibilidad de llegar a un ordenador y conectarnos a navegar ¡¡Impresionante!!. El funcionamiento del disco es sencillo, todo está comprimido, y después lo carga en memoria, utilizando el resto de la memoria disponible como un disco duro volátil, en realidad el notepad y el resto de los componentes no valen de mucho y simplemente están ahí para enseñarte lo que se pueden llegar a comprimir las cosas. Es bueno que si decidís navegar con este disquette tengáis al menos 16 megas de ram para poder tener caché temporal donde almacenar las páginas, ya que si no es una experiencia parecida a la de los teletextos de la televisiones baratas, cada vez que quieres ver una página tienes que cargarla. En fin, qué curiosidades la de estos chicos...



Conexion a internet.

de sistemas UNIX se sienta como en casa, pero realmente un sistema UNIX no opera como QNX. Si lo vemos con un ejemplo es como los microprocesadores de Intel y AMD, ambos son de la familia X86 y ambos pueden ejecutar programas escritos para esta máquina, pero ambos procesadores son completamente diferentes a nivel interno.
Hay ciertas características que hacen de Neutrino el "pretendiente que todos los padres querrían para sus hijas"; hemos dicho anteriormente que Neutrino es un MicroKernel, ¿qué es eso exactamente? Todos los núcleos de sistemas operativos tienen como finalidad gestionar el sistema, ya sea distribuyendo los recursos, administrando el sistema de ficheros, gestionando los procesos...
Pues bien, un MicroKernel es un kernel en su estado mínimo, o lo que es lo mismo, reducir las funciones primitivas de un sistema operativo al mínimo, haciendo a este muy pequeño y no cargado de funciones que quizás nunca se utilicen.
Neutrino sólo dispone básicamente de los siguientes servicios:
-Manejo de hebras.
-Manejo de señales.
-Envió de mensajes entre hebras.
-Sincronización.
-Planificación de procesos.
-Temporizador.
Todo lo demás, como gestores de ficheros, entrada/salida, etc. son como plugins que se añaden al Microkernel, pudiendo instalar lo que sea más conveniente con el sistema en cuestión.
Esto último concuerda con la política de los sistemas empotrados, ya que si tenemos una máquina que jamás utilizará gestor de ficheros DOS ¿Para que lo queremos? Además esto da la posibilidad de crear tus propias llamadas de sistema ya que en Neutrino no hay diferencias entre éstas y las aplicaciones de usuario. Por ejemplo, imaginemos por un momento que queremos hacer un gráfico en 3D y resulta que nuestro SO imaginario tiene llamadas de sistema a primitivas 3D las cuales utilizamos para hacerlo, imaginemos que otra vez vamos a hacer el mismo gráfico, pero esta vez utilizamos las librerías gráficas que nos provee nuestro fabricante de hardware porque va a aprovechar más las posibilidades de nuestro hardware gráfico, el resultado es el mismo: tenemos nuestro gráfico.

> *QNX cumple el estándar POSIX desde una perspectiva diferente y es la de "interfaz" y no la de implementación.*

¿Qué diferencia hay? La diferencia es que quizás lo que perdemos de aprovechamiento de hardware especifico en el primer caso, lo perdemos en compatibilidad en el segundo, ya que el primer dibujo es interpretable en cualquier máquina que corriese nuestro SO imaginario.
Recordemos que al tratarse de un SO de tiempo real la posibilidad de "enganchar" lo que el Neutrino necesite es más interesante, ya que entonces el SO ocupa menos espacio y además da la posibilidad de trabajar exclusivamente con el hardware del que está compuesto nuestro sistema empotrado.
Neutrino trata a los drivers como procesos que se abren o se cierran independientemente del sistema operativo, esto se hace patente cuando cambiamos en el sistema nuestra configuración de vídeo y no tenemos que reiniciar el equipo. Muy por el contrario, en Linux o en Unix los drivers forman parte del núcleo, de modo que cada vez que cambiamos de hardware o actualizamos los drivers tenemos que recompilar el mismo (todos los que han trabajado con Linux coincidirán que es uno de los sinsabores de Linux o Unix).

REDES

Una de las características más impresionante de QNX es quizás su tratamiento de redes. Mientras que en la mayoría de los SO las redes son un conjunto de protocolos para compartir archivos o recursos, para Neutrino una hebra de una de las máquinas que conforman la red puede acceder a cualquiera de los recursos de la red. Por ejemplo, imaginemos que tenemos una red con Windows 9x y un módem, para poder conectar todos los equipos a través del mismo módem a internet necesitamos un programa como Wingate que establezca a uno de los equipos como servidor y los demás se conectan a este, en QNX esto no es necesario ya que cualquier máquina de la red puede acceder al módem como si estuviese conectado en la máquina misma. Esta cualidad no es sólo impresionante a nivel económico, que lo es, sino también a nivel del programador, ya que en QNX no hay diferencias programando aplicaciones locales o remotas, el programador simplemente programa para una máquina y es el SO el que se encarga de comunicar la red. Por lo tanto, un navegador de QNX que se ejecutase en un terminal de red intentará conectarse a Internet con el módem enganchado en cualquiera de los otros terminales de red si este no lo tuviese.



Página de QNX.

Photon y XPhoton

QNX tiene un entorno gráfico muy parecido a la de las X-Window de Linux o Unix, el denominado Photon. Esta interfaz gráfica es realmente muy pequeña, condición necesaria ya que hacia donde va dirigido los costes de memoria pueden ser muy elevados. Se echa en falta el "drag and drop", ya que en muchos casos se defiende uno mejor con el terminal que con el GUI. En realidad una de las máximas de QNX no es realmente poseer un sistema operativo definitivo, sino intentar asentar un estándar en esto de los sistemas en tiempo real, ya que todo el mundo en este sector va por su camino y, lo que es más importante, intentar dar un entorno de programación visual al programador de sistemas en tiempo real. Además de Photón, a Neutrino se le

Para saber más

Si estás interesado en saber más acerca de QNX y sus proyectos, no dejes de ver su página Web:
www.qnx.com. Es una página bien estructurada donde podrás incluso bajarte, desde el sistema operativo completo hasta actualizaciones, drivers, manuales, faqs... También tienen un apartado de cursos en esto de la programación en tiempo real y en QNX.




Podemos bajarnos demo disk desde la página de qnx.

puede "montar" Xphoton, que es una extensión de Photon que permite ejecutar aplicaciones X.

Instalando QNX en nuestro sistema

QNX puede instalarse en nuestro sistema de dos maneras distintas, la primera de ellas que es quizás la que más os suena a todos es la de realizar una partición propia QNX en el disco duro, lo cual es una tarea engorrosa y horrible a no ser que se disponga del Partition Magic u otro similar, ya que de lo contrario tendríamos que particionar y volver a instalar el sistema que tuviésemos anteriormente y una vez hecho esto instalar QNX.

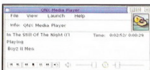
La segunda, la que seguramente os empuje a todos a probar este SO, es la posibilidad de instalarlo en Windows como una aplicación más, el cual queda como una carpeta en Archivos de Programa del espacio reservado que deseéis (por defecto son 600 MB). Después QNX modificará nuestro Config.sys creando un menú de arranque en el que podremos seleccionar Windows, QNX o QNX sin DMA en el caso de que nos diese problemas. La instalación es más que sencilla, aparte de ser la instalación de un sistema operativo más rápida que he visto, QNX detecta él solito nuestros dispositivos y en caso de que no disponga de información de nuestros controladores, ajusta los estándares más convenientes. He de decir que aunque reconoció sin problemas la tarjeta de video Banshee (detecta gran cantidad de tarjetas modernas, incluso la Vodoo 3), no tuvo éxito


Probad a cambiar de dispositivo de video.

en mi controladora SCSI, ya que aparte de reconocer a la todopoderosa Adaptec, reconoce solamente algunos chipsets de SymBios., por lo que tuve que instalarlo en un sistema IDE. Mientras se efectúa la instalación nos solicita la contraseña del superusuario (root) y además nos solicita la información de perfil de un usuario. Todo esto de una manera muy sencillita como podéis ver en las imágenes. Una vez hecho todo esto reiniciamos el equipo y cuando comience a cargar WIndows se abrirá nuestro menú, el cual nos solicitará información acerca de qué sistema operativo queremos seguir cargando.

> *QNX detecta el solito nuestros dispositivos y en caso de que no disponga de información de nuestros controladores ajusta los estándares más convenientes.*

Lo único que queda por hacer prácticamente una vez dentro del sistema QNX es la configuración de nuestra conexión a internet, que es lo mas sencillo del mundo como podéis ver en la figura 1. Lo único que hay que hacer es especificar vuestro dispositivo (módem), el nombre de la conexión, vuestro nombre de usuario, la contraseña y por último el número de teléfono del nodo local al que queremos llamar, olvidándonos de tener que configurar las DNS, ni nada por el estilo...



QNX Media player, un reproductor muy completo.

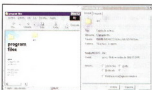
Ahora viene la pesadilla de cualquier sistema Unix... ¿hay que montar las unidades cada vez que queremos utilizarlas? Pues la respuesta desgraciadamente es que sí.


QNX modifica nuestro Config.sys.

Cuando se instala QNX prácticamente se instala sin nada, y es una vez dentro del sistema cuando decides instalar los paquetes que más te interesa, con un organizador de paquetes muy sencillo de utilizar. Que vaya aprendiendo el señor Gates a no imponerte los paquetes sorpresa en el SO. Una vez que nos hayamos cansado de jugar con QNX, podemos desinstalarlo completamente desde Windows, quedando el sistema completamente limpio.

Conclusiones

Yo no soy de los que suelen alabar con la venda en los ojos, ni a pies juntillas, que es lo que suele pasar últimamente en el mundo informático: si no es Windows es bueno... pues eso no es así, mi primera experiencia con una sistema Linux fue para olvidarla, sin embargo, me reenganché con el Unix de las estaciones Digital. QNX me parece un sistema de ir por pasos en el caso de que tengas una máquina discretita, ya que el sistema se queda un tanto ocupado en el momento que



QNX se instala como una aplicación mas de Windows.

abres una foto y un navegador, lo que da una sensación un tanto floja y que se queda colgado con facilidad. Sin embargo, esa sensación es falsa en cuanto ves como el sistema se adapta a los fallos. Por accidente descubrí que el sistema era una maravilla cuando introduje un CD de @rroba, todos vosotros os habréis topado con ese CD rebelde de la revista que no quiere ser leído. Estaba probando su capacidad multimedia, abriendo fotos, etc. cuando el sistema se quedó aparentemente "colgado". Mi primera reacción fue reírme del sistema, reinicié Windows e intente leer de nuevo el CD, Windows murió de tal manera que tuve que apagar el equipo por las bravas, volví a abrir QNX y lo volvía intentar esperando algo de él, de nuevo el sistema se quedó "colgado", pero le dejé sin más, el sistema al cabo de un rato largo se recuperó como si nada hubiese pasado, el CD no lo leía pero el sistema no moría. Lo interesante de esta robustez es si fueses astronauta, y al alunizar tuvieses un problema, ¿Qué sistema operativo preferirías? ¿El que se recupera y te da opciones o el que tienes que apagar la nave porque no hay forma de recuperarla?...

David Gonzalez Ortega

FRE@K ME UP, SCOTTY

@LgarRoBa

AÑO 9 (??), TERCERA ÉPOCA, Nº 39



LAS RECETAS DE HANNIBAL LECTER

VUELVEN LOS 80

LOS MÁS FEOS DE LA RED

¡PELEA, PELEA!

El inefable Doctor Lecter

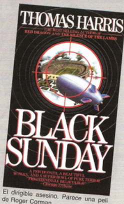
J. D. Salinger es el famoso autor de la famosa El Guardián entre el Centeno, y si habéis visto la película aquella de Mel Gibson y Julia Roberts, Conspiración, sabréis que es la favorita de Chapman, el asesino de John Lennon. Salinger es un tío misterioso, un autor que rehuye la fama y que escribe un libro cada 15 años. No sale en televisión, no da entrevistas y no firma autógrafos. Cuando Nicholas Cage se puso pesadito con Patricia Arquette para que se casaran de una puñetera vez ella le puso como condición que él le consiguiera un autógrafo de Salinger. Una tarea imposible, pensó ella, guardiana celosa de su soltería. Pero no hay nada que el amor no consiga, y aunque esta frase sea una gran mentira, en este caso sí se cumplió. Cage se apañó para obtener la dichosa firmita y las campanas de boda resonaron. Tú, como friki que eres y, sobre todo, si tienes una novia friki, podrías verte un día con la difícil misión de obtener la firma de un escritor tan misterioso como Salinger, alguien que rehuye la fama tanto como él, pero que probablemente tiene más dinero gracias a las ventas de las aventuras de



Thomas Harris, dicen las escuetas biografías, nació en Jackson Tennessee, a orillas del río Mississippi allá por 1940 y estudió en la universidad de Baylor en Waco, Texas. Sí, allí mismo donde el loco aquel se encerró en 1993 con un puñado de fanáticos religiosos y tras un asedio de varias semanas el FBI entró a saco no dejando títere con cabeza. Algo debe tener aquella tierra que impulsó a Harris a orientar su carrera periodística a la crónica negra. Vamos, que si hubiera sido español Harris hubiera dirigido El Caso o uno de esos magazines de la tele que hablan de crímenes pasionales.
De 1968 a 1974 Harris continuó con su actividad periodística en Nueva York mientras escribía relatos cortos de tono marcadamente macabro y su característica obsesión por el detalle. Harris estaba con dos compañeros, Sam Maull y Dick Riley, viendo la final del fútbol americano, la Super Bowl, tomando unas cervecitas y comiendo panchitos cuando, hablando hablando, se les ocurrió una idea para una novela.

EL ZEPPELÍN ASESINO

Una de las cosas típicas de la Super Bowl es el dirigible de la marca Goodyear que sobrevuela el campo. Los tres periodistas empezaron a fantasear sobre qué pasaría si alguien utilizara el vehículo volador para bombardear el evento deportivo con el Presidente de los EEUU incluido. La trama empezaba a tomar cuerpo. Los autores serían un grupo de terroristas árabes (aún estaba reciente la tragedia de la Olimpiada de Munich, donde un comando terrorista había matado a varios atletas judíos) y un veterano del Vietnam, justamente el piloto del dirigible, obsesionado por los explosivos y engatusado por una guapa palestina. La novela se titularía **Black Sunday** y, aunque en principio se dedicaron a escribirla los tres, pronto fue Harris el que la llevó adelante. Cuando la novela fue vendida a la editorial Putnam los tres se repartieron el anticipo, pero Harris se apañó (seguro que hubo juicio de por medio) para quedarse con los beneficios del libro, beneficios que fueron sustanciosos, tanto por ventas como por la posterior adaptación cinematográfica. La novela no



El dirigible asesino. Parece una peli de Roger Corman.

deja de ser un relato bastante funcional, con una buena trama y un poco de suspense, nada que asegure el Nobel, aunque sí un buen producto popular.

La película contó con un director tan reputado como John Frankenheimer, especializado en cine de intriga política como 7 días de mayo, que especulaba

BREAK THE SILENCE

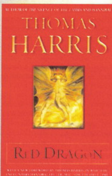
sobre un golpe de estado militar en EEUU, o la reciente Ronin. El reparto no es espectacular, pero sí muy competente, con nombres como Robert Shaw, Bruce Dern y Marthe Keller. Es una película que han puesto un montón de veces los domigos por la tarde, sobre todo en la Primera, que parece especializada en emitir películas setenteras de catástrofes. Total, que casi sin comerlo ni beberlo Harris se había convertido en un rico productor de best sellers (bueno, de best seller) y tomó

Black Sunday contó con un director tan reputado como John Frankenheimer, especializado en cine de intriga política como 7 días de mayo, o la reciente Ronin. El reparto no es espectacular, pero sí muy competente, con nombres como Robert Shaw, Bruce Dern y Marthe Keller.

la decisión de dedicarse a escribir a tiempo completo. Lo cual, en su caso, es mucho decir, porque el siguiente libro no llegó hasta seis años después, en 1981, dicen los fans que porque Harris es un autor obsesionado por el detalle y la perfección, mientras que los detractores dicen que porque se le estaba acabando el dinero. En su nueva novela Harris cambiaba un poco de registro y, también, casi sin darse cuenta, encontraba un filón.

EL ASESINO DE FAMILIAS

Dragón Rojo cuenta las tropelías de un asesino en serie obsesionado por masacrar familias. El protagonista es un agente del FBI retirado, Will Graham, uno de los mejores especialistas en serial killers que se ve obligado a salir de su plácido retiro acuciado por su jefe, Jack Crawford. Graham está bastante tocado de la azotea debido, principalmente, a que su método de investigación consiste en implicarse emocionalmente en los casos en los que trabaja, recreando los sentimientos y psiques de víctimas y, sobre todo, asesinos. Tanto trauma ha provocado que su matrimonio esté a punto de fracasar y volver de nuevo a la acción no va a ayudarle. Como vemos, nada que no hayamos visto en decenas de películas, pero que cuando Harris lo creó no dejaba de ser novedoso. Sin pistas de ninguna clase Graham decide acudir a pedir consejo a su última captura, el doctor Hannibal Lecter, que hace aquí su entrada en los universos de ficción como personaje, aparentemente, secundario. El doctor Lecter, llamando Hannibal el Canibal por su costumbre de comerse a sus víctimas exquisitamente cocinadas, era un psiquiatra de fama nacional, un hombre inteligentísimo de costumbres refinadas y de una frialdad absoluta. Un monstruo de maldad envuelto en terciopelo. Graham estuvo a punto de morir cuando le capturó de manera casi fortuita y aún tenía pesadillas con él. A pesar de ello decide ir a verle para ver si le puede dar alguna pista. El doctor Lecter accede a cambio de ciertos beneficios y obtiene los expedientes de los crímenes. Así, el policía investiga los asesinatos sobre el terreno mientras que el doctor lo hace desde su celda, apañándose para descubrir la identidad del asesino y ponerse en contacto con él. Y en vez de decirle nada a la policía lo que hace es dirigir al asesino contra Graham y su familia para así obtener su venganza.

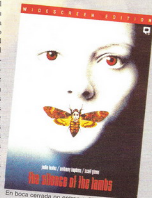


La familia que muere unida, permanece unida. Pues qué bien.

Se trata de un libro bastante bien escrito, prolijo en detalles e incluso con sus detalles cultos, como ciertas referencias al visionario poeta y artista del siglo XVIII William Blake, una de cuyas pinturas da título al libro. Y, como no podía ser de otra manera, el libro dio lugar a una película dirigida por Michael Mann bajo el título de Manhunter (Cazador de hombres) en 1986. Mann es conocido por ser el creador de la revolucionaria, en su tiempo, serie policiaca Corrupción en Miami y como director de películas como El Ultimo Mohicano (la de Daniel Day Lewis) o Heat (ese largo policiaco con un tiroteo central espectacular en la que salían Robert de Niro y Al Pacino y nunca se veían junto en un mismo plano). Es decir, un especialista en productos grandilocuentes y vacíos y de estos mismos defectos y virtudes adolece esta película que, de todas maneras, se deja ver muy bien. La mayoría de actores son desconocidos y podemos destacar, no podía ser de otra manera, a Brian Cox, actor escocés que, como todo buen hijo de la Gran Bretaña es candidato a hacer de malo, en este caso en el papel del doctor Hannibal Lecktor. Sí, sí, Lecktor, que al Mann le dio por cambiarle el nombre al buen doctor, pero no al resto de personajes. Lo de ponerle una K le debió parecer como muy radikal. Esta película también es emitida de vez en cuando por las distintas cadenas, en horario de tarde o de madrugada y los espectadores despistados se quedan bastante pillados cuando ven aparecer a un personaje de nombre Hannibal Lecter que no se parece a Anthony Hopkins (buen amigo, por cierto de Brian Cox). Lo cual nos lleva al siguiente libro de Thomas Harris, aquel que le dio auténtica fama y millones.

EL ASESINO DE GORDAS

Otros siete años y ya estamos en 1988 que es cuando a Harris le da por publicar **El silencio de los corderos**, que se convierte pronto en un fenómeno literario. En esta ocasión el asesino se dedica a matar chicas gruesas para despellejarlas, por lo cual es conocido como Buffallo Bill. Jack Crawford, que ya salía en la anterior novela como jefe de la Unidad del Comportamiento del FBI decide recurrir al mismo truco que su subordinado Graham



En boca cerrada no entran polillas.

HANNIBAL



"Así que esto es un redactor de @rroba".

y manda a su alumna más aventajada, Clarice Starling, para ver si le puede sonsacar detalles a Hannibal Lecter sobre el asesino, estableciéndose una relación peculiar entre el doctor y la agente, que se convierte en blanco de los juegos mentales del malvado, inteligente y refinado psicópata. En definitiva estamos ante una versión aumentada y mejorada de Dragón Rojo, estando la novedad en el personaje femenino, una chica que ha tenido que hacerse fuerte a base de palos y que tiene que competir en un campo difícil



He aquí la respuesta de Hopkins a rodar una de James Ivory.

para una mujer. La novela, siendo un éxito bastante apreciable, no alcanzó su auténtica fama hasta que Jonathan Demme no la convirtió, en 1992, en una película que ha pasado a ser considerada una obra maestra y una de las mejores de los años 90. No solo eso, sino que resultó ser un taquillazo que salvó a Orion Pictures de la bancarrota más absoluta. Demme le imprime un ritmo increíble al ajustado guión de Ted Tally, ambientando perfectamente la historia y dando las justas pinceladas macabras, adaptando con pulso maestro algunos de los puntos fuertes de la novela, como los diálogos entre los dos protagonistas, el casi pornográfico roce de dedos entre ambos, la fuga del doctor al ritmo de Bach o la casa del psicópata. Mejor aún, incluso hay un peculiar elemento romántico, ya que todos los protagonistas masculinos, de una manera u otra, aman o desean a la protagonista y eso queda muy bien reflejado mediante sutiles gestos.

En El Silencio... Demme imprime un ritmo increíble al ajustado guión de Ted Tally, ambientando perfectamente la historia y dando las justas pinceladas macabras, adaptando con pulso maestro algunos de los puntos fuertes de la novela, como los diálogos entre los dos protagonistas, el casi pornográfico roce de dedos entre ambos, la fuga del doctor al ritmo de Bach o la casa del psicópata

Pero el plato fuerte de la película es el interpretativo, con una increíble Jodie Foster en el papel de la agente Starling y, sobre todo, un fascinante Sir Anthony Hopkins como Hannibal Lecter. Si atendemos a la duración de sus apariciones en pantalla Hopkins casi sería un actor secundario, pero cada vez que sale se come la cámara como pocas veces se ha visto hacer a un actor. En ese sentido el mayor mérito de Jodie Foster es saber estar a la altura del actor inglés. Por cierto, que Foster inspiró al tipo que intentó matar a Ronald Reagan, que dijo que intentó el magnicidio para llamar la atención de la actriz. Curiosamente el libro favorito de este tipo era El Guardián entre el Centeno...



Scott Glen y Jodie Foster, que no salen en la secuela (no será por dinero).

Un servidor es de los que opina que los OscarsTM suelen ser justos y pocas veces más justos cuando dieron a El Silencio de los Corderos los cinco premios principales: Guión, Dirección, Película, Actriz y Actor. Famosa es la imagen de Hopkins en la que muerde una mejilla de Foster, ambos con sus relucientes estatuillas en las manos.

Otro que pilló otro buen bocado, de fama y de dinero a costa de la reimpresión de sus obras anteriores, fue Harris. Pronto empezaron las especulaciones sobre la continuación de la película. Mientras que Demme ponía en duda su participación en una secuela, Foster y Hopkins la supeditaban a que Harris escribiera el libro y el guión les convenciera. Para seguir con su costumbre se tomó su tiempo, hasta 1999.

EL ASESINO QUE ASESINA

Cuando Harris titula su nuevo libro **Hannibal** su intención parecía clara. El secundario de lujo pasaba a ser protagonista junto a una Clarice Starling cuyo carácter independiente le ha granjeado muchas enemistades en el FBI y los peores trabajos policiales. Su última misión es un desastre y acaba con la muerte de varios compañeros, lo cual la pone en el ojo del huracán de los politiqueos de Washington. Su desdicha llama la atención de Hannibal Lecter, que lleva varios años desaparecido y trabaja en Florencia como conservador de un museo local. Lecter le manda un regalo



Calma y armonía durante el cierre de @rroba.

de solidaridad a Starling y eso pone en guardia al FBI y a un millonario que, víctima del doctor, vive tetrapléjico, desfigurado y conectado a un pulmón de acero rumiando su venganza contra el psicópata que le dejó en tal estado. Para ello no duda en utilizar como cebo a Starling, poniéndola en una situación tan desesperada que el doctor, debido a la atracción que siente por la agente, se vea impelido a acudir para poder capturarlo y hacerlo devorar lentamente por cerdos criados específicamente para esta labor. Truculento ¿eh?

En principio el argumento parece atractivo, pero el libro está tan malamente escrito, con cambios arbitrarios de tiempo verbal (unos



Julianne Moore, viendo el cheque que le darán por Hannibal.

BREAK THE SILENCE

http://www.cs.uu.nl/wais/html/na-dir/movies/hannibal-lecter.html
http://gladstone.uoregon.edu/~cory/lecter
http://www.manhunter.net
http://complit.rutgers.edu/mwatts/silence.html
http://www.truby.com/silence.html
http://www.randomhouse.com/features/thomasharris/home.html
http://listen.to/lecter/
http://complit.rutgers.edu/mwatts/silence.html
http://www.darkhorizons.com/2001/Hannibal.htm
http://www.terraditoscana.com/hannibal/ukmain.htm
http://www.geocities.com/hannibalspalace/
http://www.inflix.com/hannibal/index.asp
http://hannibal.simplenet.com/lecter/index.html

episodios escritos en presente, otros en pasado) que no aportan nada y, sobre todo, el final es tan incongruente, que acabas hasta cabreado. Si las dos novelas anteriores eran al fin y al cabo la misma historia con los protagonistas cambiados, probablemente el deseo de hacer algo que sorprendiera a los lectores le ha traicionado y ha hecho que traicionara a los personajes hasta tal punto que Jodie Foster decidió renunciar al papel que le supuso su segundo OscarTM porque "esa no es mi Clarice Starling, que me la han cambiado". En concreto se dice que Foster se rebeló ante la escena en la que... Bueno, si la contamos destripamos la novela y la película. ¿Qué hacemos? ¿La contamos o no la contamos? Bueno, como dicen los americanos SPOILER WARNING o sea, que sí que la vamos a contar, así que si no quieres leerla salta al próximo párrafo. Venga, advertido quedas. Vete, Vamos a hacer tiempo. Strangers in the night, lalilolilo, strangers in the night, lalilolilo. ¿Ya? Bueno, si te has quedado, ya sabes lo que hay. Luego no te quejes.



Ridley Scott haciendo los deberes: "No me meteré con mi hermano".

Bien, en el libro hay una escena en la que Starling come con Lecter. Y ya sabemos que estamos tratando con Hannibal el Cannibal, o sea, que ya sabéis lo que come Starling. Bueno, no os lo imagináis, ni el qué ni el cómo, porque la cosa es muyyy fuerte y quizás sea la mejor escena del libro, eso es cierto, y eso sí que no lo vamos a contar. Pero el caso es que la Starling de la anterior película, ni drogada hubiera comido como hace aquí, en eso tiene razón Foster y el hecho de que luego se enrolle con el doctor y se vaya con él a ver mundo es una auténtica traición al personaje. O eso, o lo explicas mejor, porque la decisión de Starling es muy arbitraria. Ah, y también te cuenta el origen del doctor Lecter, que es como es debido a, atentos, un trauma infantil. Toma ya. Ni más ni menos que se comió a su hermana en su Lituania natal, durante la 2ª Guerra Mundial. Los hermanos Lecter estaban huérfanos y vivían junto a unos soldados que, ante el hambre que tenían, decidieron comerse al elemento más débil.



"Y ahora le dices: yo he visto cosas... Huy, en qué estaría pensando".

Dragón Rojo cuenta las tropelías de un asesino en serie obsesionado por masacrar familias. El protagonista es un agente del FBI retirado, Will Graham, uno de los mejores especialistas en serial killers que se ve obligado a salir de su plácido retiro acuciado por su jefe, Jack Crawford.

El caso es que la máquina hollywoodiense no se para ni por Jodie Foster, con lo que a reina muerta, reina puesta, y los productores (entre los que están los nefastos De Laurentiis, uyuyuy) pusieron en su lugar a la pelirroja Julianne Moore, a la que podemos recordar de El mundo perdido. El que sí repite, y eso ya es un punto a favor, es Anthony Hopkins, y como el millonario obsesivo está otro especialista en papeles raritos, Gary Oldman. Ray Liotta, actor desaprovechado como pocos, también tiene un papel. Y ya que Jonathan Demme tampoco quiso repetir experiencia se buscó a Ridley Scott, bastante revalorizado tras la magnífica Gladiator, pero que, claro, también te hizo bodrios como Tormenta Blanca o la Teniente O´Neill tras rodar Thelma y Louise. En cuanto al guión lo escriben el propio Harris (uyuyuy) con el excelente David Mamet, que tiene en sus haberes El cartero siempre llama dos veces (la de Jack Nicholson), Los Intocables de Elliott Ness, Hoffa, Cortina de humo o Ronin. A la espera del estreno, que se supone para mediados del 2001, el estudio ya está promocionando a lo bestia la película con posters y un trailer en la que solo salen un par de frases sobre fondo negro y una fugaz visión del rostro de Hopkins, sacado de la anterior película, eso sí. Esperemos que no sea eso solo lo que saquen, aunque yo no me hago muchas esperanzas.



Eso es lo que se llama una actuación "contenida".

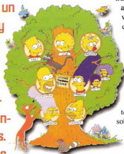
¿Habrá más aventuras de Hannibal Lecter? Probablemente, y mientras la máquina dé dineros, sí. Aunque Thomas tarde otros diez años. Además, algunas noticias de hace un par de años apuntaban a que el contrato de Harris le obligaba a escribir dos libros, y Hannibal sería el primero. Mientras la continuación llega (o no) siempre podemos reflexionar sobre el hecho de que un libro que va sobre sentimientos e iniciación juvenil como El guardián entre el centeno haya inspirado dos crímenes, los de Harris, que van sobre gente que mata, no hayan tenido ese honor. Para que veas. Ale, a reflexionar.

José Enrique Machuca

HANNIBAL

La versión oficial

Internet cambia y crece todos los días. Pero de un tiempo a esta parte hay una inevitable tónica a "lo oficial"; la Red es un lugar inigualable para los negocios, y eso es precisamente lo que están haciendo todas las compañías. Millones de webs oficiales (portales en su mayoría, faltaría más) dispuestas a convertirse en lugar de paso obligado para internautas como nosotros. Y, no podía ser de otra manera, esto está afectando a nuestras muy queridas aficiones freakies.



"Compuglobalhypermeganet"

Esto se traduce en que se están produciendo cierres de webs (como caso extremo), y severas llamadas de atención por parte de los propietarios del copyright de los productos contenidos en las páginas en cuestión. Ya, un galimatías. Mejor con ejemplos prácticos: webs personales que contienen material de Los Simpson, Futurama, South Park, Buffy, Pokémon o la recientemente citada Los Ángeles de Charlie se han visto obligadas a desprenderse de dicho material (vídeos, imágenes, sonidos y demás parafernalia freaky). Esto entra en el tan traído y tan llevado tema del copyright, pero sobre todo afecta al corazoncito de cada aficionado que con toda su pasión dedica una web a las series y películas que ama. Desde luego la situación es compleja.

Uno de los casos más llamativos es el de los Simpson. Desde que Internet es lo que es (el lugar más freaky que jamás haya existido), los personajes de Matt Groening han nutrido miles y miles de webs por todo el mundo. La popularidad de Homer y familia propició la aparición de todo tipo de material que los fans de la serie han ido intercambiándose libremente y sin preocupación alguna. En los disclaimers de estas webs siempre se ha atribuido el copyright del original a la Fox, y que su intención no era comerciar con lo relacionado con Los Simpson, tratando de funcionar más como un club de fans, para entenderlo de alguna manera. Pues bien, coincidiendo con la reciente creación de la web oficial (y hogar definitivo en la Red) de Los Simpson, la Fox fue pasándose por los sites no oficiales, pidiendo amablemente que debían retirarse estos contenidos, en caso contrario recibirían un ataque de abogados voladores del espacio exterior. Así ha sido, y ahora cuesta más trabajo encontrar sonidos o vídeos de Los Simpson, cosa que nos afecta. ¿Y si alguien quiere hacer un tema de escritorio sobre su serie preferida? Pues no. Vamos, que puedes hacerlo, pero ay de ti como te pillen. La versión oficial es que la Fox pone toda la carne en el asador para hacer la mejor web sobre Los Simpson, que ésta es la de mejor calidad y que tiene el material con todas las de la ley, material que no puede ser utilizado por otras personas o entidades (por aquello de los malos usos y la piratería).

Se ha oído de todo, pero puede resumirse en algo que puede leerse en algunas de estas webs "censuradas": "Se le está diciendo a la audiencia que no puede participar en su propia cultura", "cada vez que una web cae, pierde contenidos (y es) atacada por la Fox, hiere a los fans donde más duele. Cuando un site querido queda destruido, el fan se siente como un niño que acaba de ver cómo un Volkswagen atropella a su cachorrillo". Durante años, se propugna el consumo de merchandising relacionado con estos productos, ¿no pueden escanearse las estampitas para que la gente pueda coger las imágenes de la Red? Según Fox, no.



Las muchachas defienden sus... copyrights.

"¡Piiii-kaaaaa-chuuuuuuu!"

Otro tanto ha pasado con las webs sobre Pokémon. El nuevo gigante de los juguetes pisa fuerte en todos los sentidos, y en lo que se refiere a Internet no iba a ser menos. Se han producido cierres de webs que tenían nombres de Pokémon diversos y que contenían material audiovisual de la serie y las películas. En este caso, Pokémon cuenta con el respaldo de Nintendo, empresa que se toma los asuntos de la propiedad muy en serio (no hay más que ver lo que pasa todos los días con los emuladores y las roms de sus máquinas). Y suma y sigue, porque el último caso del que se tiene constancia es el de Los Ángeles de Charlie: desde que se supo del rodaje de la película basada en la serie, las webs que ya existían con sonidos y vídeos del original de los 70 tuvieron que retirar dichos contenidos. La verdad es que ya hay no pocos fans de estas series y películas que han quedado decepcionados por el tratamiento que están recibiendo por parte de quien debería tener mayor mimo hacia ellos. De alguna manera tendrá que solucionarse, hay sentimientos de por medio. ■

Gaby López



ESPEJITO, ESPEJITO...

El humor es una cosa sana. Hay que saber mirar el lado gracioso de las cosas. Y reírse de todo. Incluido de uno mismo. Y, hombre, tanto como de uno mismo... si te ríes de los demás te lo pasas mejor. Eso es lo que hacen los de Uglypeople.com, algo así como Gentefea.com. Pero lo hacen sin ánimo de ofender, y eso hay que dejarlo muy claro. Que si no, se pueden herir sensibilidades, y tampoco van de eso. Simplemente se plantean un tema muy sencillo, conocer la diversidad de la especie humana.

A estas alturas de la historia de la humanidad, donde ser "guay", como dicen los Mojinos, está de moda, la apariencia física sigue siendo importante pero no tanto. Hombre, sí que importa para encontrar trabajo de modelo, y aún así hay alguna/o por ahí desfilando que mejor que no se hubiera levantado ese bendito día en el que fue descubierto/a. Lo cierto es que, lo que realmente importa ahora, en pleno siglo XXI es que seas original. Cuanto más lo seas, mejor. Si resulta que eres, digamos, incómodo de ver o de belleza distraída pues no pasa nada, siempre y cuando seas genuino. No te vaya a ocurrir como a una presentadora de programas de sobremesa a la que le da por escribir un libro y resulta que copia hasta la dedicatoria. Ya sabes, no copies ni para ser feo, que no mola.



He aquí al nuevo reparto de Melrose Place.

Hay quien colecciona canicas, éste colecciona feos.

Y para dividir a la especie humana qué mejor forma que en hombres y mujeres, una división muy original por cierto. Pues sí, hay dos secciones cargaditas de fotos, una de mujeres y otra de hombres. Y por supuesto también tienen una sección dedicada al "feo del día", donde podremos ver de un par de clicks quién es el agraciado especimen de la jornada. Además, si quieres mandar alguna foto tuya o de un amiguete para que pueda ser contemplado por toda la comunidad internauta y parte del extranjero podrás hacerlo, no problemo. El problema será para tu amiguete, jeje. Aunque si le acabas regalando una camiseta con tu foto con el logo de Uglypeople lo mismo te perdona... O mejor no le regales nada que puede ser peor. En cualquier caso, si quieres una camiseta te podrás comprar una a través de uno de los apartados de esta web, y así irás a la moda, la "uglymanía". Pero, ¿y si tu amiguete resulta ser el que mayor puntuación consigue en el ranking de la web? Bueno, si te pasa algo parecido nos mandas un mail a la redacción para que conozcamos tus impresiones.



"Si Tamara es la musa del Underground, ¿por qué no puedo ser Miss?".



Si quieres ejemplos, los vas a encontrar. Hay algunas que lo mismo no son tan feas como los individuos que salen en estas páginas, pero el problema es que se creen auténticas divas. Sin ir más lejos cualquiera hija de folklórica española que es, por derecho de nacimiento, una candidata perfecta a modelo, actriz o presentadora de televisión. O también es el caso de alguna que otra aspirante a famosilla cuyo mayor logro es cabalgar seis veces con un guardia civil y quiere ser modelo de pasarela. Y cómo no, se nos podría olvidar aquella actriz de belleza picasiana que desborda simpatía por cada uno de sus poros.

Hay más sitios en los que la gente de físico, digamos complejo, se exhibe abiertamente y sin complejos. Es el caso de **www.mingers.com**, Jolene (**http://www.jolenestrailerpark.com/**, una decoradora de caravanas (!) que parece salida de cualquier película del genial John Waters), o **http://www.fugly.net/menu.html**, que tiene una enorme galería de... Sí, de feos. Por último, en **http://www.joynk.com/cdg** tendremos el "privilegio" de escuchar los desvaríos de un borracho cuyo aspecto es... Ejem. Como ves, la vergüenza o el corte no debería darte por el aspecto de la piel exterior, ya que siempre habrá alguien cuyo interior esté tan podrido y corrupto que al lado de ti será quien se lleve la palma. Y seguramente habrá quien dedique webs y más webs a este tipo de gente. El problema es que encima se llevará una demanda. Por falta de sentido del humor del personaje mencionado en la web. Este personajillo que se pasará horas y horas frente al espejito preguntándole quién es la más guapa.

Como diría Ford Fairlane, "*aaay qué chocho*".

JOSÉ AGUILERA

Tu correo echa humo

Si te acabas de poner una conexión a internet y esperas poder pasarte horas y horas delante de tu monitor repartiendo tiros, o construyendo bases militares para enfrentarte a otros navegantes te vas a encontrar con dos problemas. El primero, si creías ser el mejor en no sé qué juego, va a resultar que no eres más que un simple aprendiz. Y el segundo, te vas a dar cuenta que no es lo mismo montar una party con los colegas donde todo el mundo está conectado con un hubb y va la cosa rápida, a estar conectado a la red de redes para jugar un simple juego de estrategia. Por mucha velocidad que tengas en tu Pentium III y mucha conexión rápida a través de cable.

Estos dos factores, que a priori no parecen ningún problema, el primero porque practicarás más y el segundo porque buscarás nuevos servidores, te los puedes evitar de una forma muy simple. No, la solución no es dejar de jugar, la solución está en jugar de otra forma.

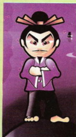


¿Y mi kimono, kiaaa?

Eso es lo que nos proponen en **battlemail.com**, una web muy cachonda donde, a través de mailes podrás jugar tandas de penaltis o echar combates de kung-fu. El mecanismo es muy simple, te bajas de su web y totalmente gratis el minijuego que quieras, ya sea el de fútbol o el de kung-fu. Ninguno de ellos ocupa más de un mega y medio, lo instalas en tu ordenador y listo. Por cierto viene muy bien explicado cómo bajarte el software, con capturas de pantalla y todo.

Los dos juegos tienen una mecánica similar, tanto en el de fútbol como en el de kung-fu eliges la trayectoria de los disparos o golpes, según sea el caso. Tan fácil como poner arriba, centro, abajo, derecha o izquierda. Después tienes que hacer la misma operación pero para defenderte de los ataques o parar los balones, vuelves a elegir la trayectoria. Ten en cuenta que siempre que mandes un reto tendrás la respuesta correspondiente, de ahí que tengas que elegir la trayectoria de tu defensa.

El sistema de puntuación es como el de los videojuegos, o sea que si consigues marcar gol o golpear a tu rival ganas puntos. Al final se hace un recuento y gana quien haya conseguido más. Hay un sistema de ranking donde puedes ver en el puesto en el que estás, y también puedes acceder desde la propia web a liguillas. De esta forma Battlemail propone un juego que puedes jugarlo con tus amiguetes y si así lo quieres, participar en un torneo de mayor nivel, donde podrás combatir con todos los usuarios de este sistema. Battlemail.com



Battlemail Soccer y Battlemail Kung Fu tienen una mecánica similar, eliges la trayectoria de los disparos o golpes, según sea el caso. Tan fácil como poner arriba, centro, abajo, derecha o izquierda.

tiene en su contador registrados casi a 400.000 participantes que han pasado por la web, y seguramente cuando leáis este artículo la cosa esté cerca del medio millón. Y es que cada vez se conecta más gente a este tipo de juego, y sobre todo a esta web. Ya que su mecánica y su sistema de juego es muy sencillo y dinámico y no tienes que esperar largos periodos de tiempo para, primero empezar a jugar, y segundo recibir la respuesta a tu movimiento.



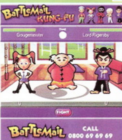
Si tienes mucha paciencia...

No todos los juegos PbEM (play by e-mail) son tan dinámicos como los propuestos por los chicos de Battlemail, ni tampoco son todas las



webs tan divertidas como la suya. Esto es debido a que la mayoría de estos juegos son basados en RPG (rol playing games, o juegos de rol) y también a que los son gestionados por una sola persona, que en muchos casos solo lo hace en su tiempo libre ya que no recibe ningún dinero a cambio. Este es el caso del Manga High School (**www.geocities.com/studio_saga/**), donde su autor explica la mecánica, las reglas y el sistema de juego. Este tipo de juego es siempre muy lento y no tiene garantías de continuar, ya que si el autor se cansa del juego todos los demás jugadores tendrán que dar por terminada la partida. Otra web donde podrás conectarte a un juego de rol por mail es **http://www.geocities.com:0080/TimesSquare/7731/negra2.html**, y a diferencia de la anterior que estaba ambientada en una escuela japonesa, aquí tendrás que avanzar por mundos de Dungeons&Dragons, combatir enemigos y salvar poblados de los ataques feroces de las criaturas oscuras. Aquí tu personaje o PJ, abreviado, podrá ser de diferentes razas y profesiones, ganando de esta forma habilidades especiales según haya elegido. El abanico es amplio y podrás ser desde un alto elfo hasta un gruñón enano, pasando por todas las razas humanas y semihumanas características de estos juegos. Y por supuesto también jugar con magos, paladines, guerreros, guardabosques, ladrones... Infinidad de combinaciones para este tipo de juegos. Solo recuerda una cosa. Si has jugado partidas de rol con los amiguetes sabrás que para terminar una cuesta trabajo, o sea que ve cargándote de paciencia si decides jugar, ya que con el sistema propuesto en este tipo de web puedes acabar muy aburrido.

También existen juegos de investigación como el que nos proponen en **www.geocities.com/TimesSquare/Dome/8348/cluedo.htm**, un juego donde tendrás que encontrar al culpable de un delito y sobrevivir por el camino. Si os habéis fijado bien en la dirección se trata de un cluedo. En **http://battletech.ringsite.com.ar** vamos a entrar a todo un universo de fantasía, repleto de diferentes juegos y con un enorme seguimiento. En esta web-ring encontrarás links a manuales, sistemas de juego y a la historia del universo Battletech, un mundo futurista donde los robots gigantes están a la orden del día. Si alguno de vosotros ha estado metido en el mundillo del rol reconocerá este nombre enseguida, y seguramente no se verá defraudado por esta web donde podrá controlar todo un mech por e-mail.



Al final, las cosas se resuelven a guantazos.

Si te gusta el fútbol y le estás cogiendo gustillo a estos juegos PbEM, tendrás tu oportunidad en **http://www.arrakis.es/~medina/**. En esta web, podrás llevar las riendas de un equipo de primera o segunda división, gestionar sus cuentas, hacer fichajes y preparar las tácticas de los partidos. El único inconveniente es que ahora mismo está el cupo lleno y tendrás que esperar por si hay bajas durante la temporada.



Shaft cambia de profesión.

¿Te has perdido?

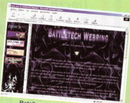
De todas las visitas que harás después de leer el artículo, o por lo menos eso esperamos, si decides iniciarte en algún tipo de juego recuerda un par de cosas. El por qué decidiste pasarte a estos juegos, para no esperar colas ni sufrir pesados retrasos a la hora de divertirte un rato, porque al final lo que consigues es mosquearte. Más o menos lo mismo que te pasa cuando juegas a un Unreal y te va a tirones y descubres que no eres tan bueno como te creías. O sea, que te centres y te juegues una par de Battlemail kung-fu o soccer y de camino te carteas con los amiguetes, que la conexión a Internet también sirve para estar en contacto con la peña, y no solo para machacarlos a tiros, patadas o invasiones con tropecientos marines. ■

www.battlemail.com tiene en su contador registrados casi a 400.000 participantes que han pasado por la web, y seguramente cuando leáis este artículo la cosa esté cerca del medio millón.

José Aguilera



Aquí no hay presupuestos millonarios.



Batallas de robozes por emilio.



Aquí tienen el nuevo peinado de Figo.



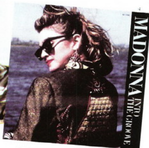
No es el Final Fantasy, pero tiene su encanto.



80S: The Wonder Years

Decía Enrique Santos Disépolo aquello de "...siglo XX, cambalache, problemático y febril..." (queda bien esto de poner una cita, parece como más inteligente, aunque esto sea un artículo de @lgarroba). Y no le faltaba razón al señor Santos Disépolo: no ha habido un siglo más cambiante y renovador que éste que estamos a punto de terminar... los locos años 20, los años de postguerra de los 40, la revolución de los 60... y, por supuesto, la locura, diversión y alegría de vivir de la década de los 80. Echemos un vistazo a este periodo que, entre otras desgracias, albergó la infancia de más de un freaky que acabó escribiendo artículos en revistas de dudosa reputación.





Degenera o muere

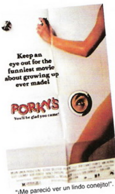
La gente que vivió su infancia en la década de los 80, está irremisiblemente catalogada en esa chorrada de grupo generacional que es la "Generación-X", sin derecho a protestar. El término Generación-X define al grupo de gente que nació entre 1961 y 1981. No contentos con meter en un saco común a juventudes tan dispersas, los sociologuillos de turno se aventuran a describir a estos jóvenes como gente simple, desilusionada, sin esperanza y con un alto índice de egoísmo en las venas.

Dicen también los entendidos que la juventud pasó de ser un mero trámite entre la niñez y la edad adulta a convertirse en un valor por sí misma. Por supuesto, detrás de este cambio se encontraba una increíble agudeza mercantil, ansiosa de hallar nuevos mercados. Así a los jóvenes se les ofrecieron restaurantes para ellos, coches para ellos y música para ellos. Luego vendrían los años 60, donde unos jóvenes llenos de opiáceos y de pajas mentales, decidieron luchar por un mundo mejor al grito ese de "seamos realistas, pidamos lo imposible". Hombre, uno mira esa juventud tan adorable y la compara con la que vino después y la verdad es que salimos perdiendo... lo que nunca dice ninguno de esos estudios es que los jóvenes de los 60 dejaron de fumarse porros, se enfundaron un traje de ejecutivos e inventaron la cultura del pelotazo, practicaron la corrupción a mansalva y nos dejaron el mundo hecho una caquita.



Se ve que el micrófono debe de dar calambre.

La juventud que vino después decidió dejarse de tanta tontería y disfrutar de la vida, coño, que



"¡Me pareció ver un lindo conejito!".

sólo son dos días y, voilá, de nuevo el mercado nos prestó atención y nos desplegó un mágico mundo de colores que disfrutamos en su plenitud, en la década de los 80.

Los socioloquillos de turno se aventuran a describir a estos jóvenes como gente simple, desilusionada, sin esperanza y con un alto índice de egoísmo en las venas

Enamorado de la moda juvenil

Cindy Lauper (cantante ochentosa donde las haya) cantaba aquello de "Girls just wanna habe fun" -las chicas sólo quieren divertirse- toma, y los chicos también, no vamos a ser menos. Ese era el espíritu de los ochenta, la diversión. Todo cuanto leías, oías, comías y vestías era divertido, colorido, no había llegado todavía esa moda de ser gótico y moderno y de que los únicos colores de la ropa fueran negros y grises.

¿Ejemplos? Los que quieras y más. En la moda, por ejemplo, los peinados eran un desafío constante a la ley de la gravedad, debido a un proceso consistente en llenarlo de laca a más no poder. Para que un maquillaje fuera realmente efectivo, debías tener el aspecto de haberte caído dentro de una caja de rotuladores Carioca. Este fantástico look facial se completaba con unos modelitos de ropa totalmente in-cre-i-ble... tomen nota: Para las chicas, chupa de cuero, blusa anchona , falda de tul, medias de rejilla, calentadores (opcionales) y botines; este look tan sofisticado se veía complementado en los chicos de la siguiente manera: Chaqueta vaquera con solapas de "borreguito", pantalón vaquero de pitillo, de esos lavados a piedra, muy gastados y rotos por la rodilla, camiseta de grupo musical (si también estaba rota, mejor que mejor) y zapatillas de deporte (eternas) cuanto más llamativas mejor. A este carnaval multicolor había que sumarle la aparición de las tribus urbanas, que en los 80 tuvieron su momento de gloria: Mods, Rockabillies, Punkies, Heavies... poblaban con su peculiar estilo las calles de la ciudad.



En la imagen: foto de la redacción, una lata de cerveza y dos sombreritos de obispo.



Clásicos de los 80: peinados, chaquetas y acné.

Los ochenta también inauguraron ciertas modas cinematográficas, que aún se asoman hoy en día... una de las más exitosas fue la de los niños de Spielberg, todos provenientes de familias separadas (otro de los clásicos de los 80), como los de "E.T." o los de "Los Goonies". También estaban de moda las películas de los yupies, con "Armas de Mujer" como máximo exponente. Pero aquí estamos hablando de jóvenes, y hubo una auténtica moda de películas juveniles para la pantalla grande... Mientras que en décadas anteriores tenían como modelos juveniles al James Dean de "Rebelde Sin Causa" o al Marlon Brando de "Salvaje", la generación de los ochenta tuvo como modelos a los universitarios cachondos, a las tías jamonas y a la permanente obsesión por el sexo que pudimos disfrutar en películas como "Porky's" "Los Albóndigas" "La Revancha de los Novatos" o "Desmadre a la Americana". Así salió la generación que salió...



Sí, sí... mucho coche fantástico ¡¡pero la luz de frenado la tiene delante!!.

La televisión también nos mostró el lado divertido de la vida y desde América nos llegaban las series que harían de nosotros los freakies que somos. Pudimos disfrutar de las repetitivas aventuras del "Equipo A", luchar junto a Donovan, repeliendo a los invasores de "V", nos dimos un paseíto en "El Coche Fantástico" y reimos viendo al "Gran Héroe Americano" dándose trompazos contra las antenas de televisión. No contentos con tragarnos todas las series que los americanos nos echaban, deglutimos también algunos programas de lo más guay del paraguay (expresión ochentosa) Así, aprendimos ciencia con los tipos de "3,2,1, Contacto" y nos maravillábamos con los reportajes de "¡Esto Es Increíble!". Por estos

Por estos lares, lejos de acomplejarnos con las producciones americanas, poseídos por el espíritu de la movida, produjimos programas como "Planeta Imaginario" o "La Bola de Cristal"



Los tres cabrones sonríen porque le han quitado el osito a M.A.



Nótese cómo el Jackson se intenta parecer a Madonna.

lares, lejos de acomplejarnos con las producciones americanas, nos armamos de valor y, poseídos por el espíritu de la movida, produjimos programas como "Planeta Imaginario" o "La Bola de Cristal", programa llenito de muchas estrellas de la música de esos tiempos... ¡Coñe! ¡La música! ¡Ya sabía yo que algo se me olvidaba! Nada, nada... ahora mismo se soluciona...

Me paso el día bailando

No es posible hablar de la década de los ochenta sin mencionar la música. Sencillamente, no se puede. Los ochenta fueron los años de la música y, concretamente, del pop. Sin saber muy bien ni cómo ni cuándo, de repente nos vimos rodeados por un universo de grupos y solistas como nunca antes habíamos visto, ni como vimos después. Por supuesto que hubo mucha más música que el pop, para demostrarlo, ahí estaban los grupos-insignia de cada tribu urbana: los mods adoraban y vestían como The Who, los Heavies ansiaban ser The Scorpions (nada de esa mariconada de Europe) y en cada pueblo había una pandilla de Rockabillies que parecían salidos de un vídeo de Stray Cats. De todas maneras, el pop fue el rey indiscutible.

La generación de los ochenta tuvo como modelos a los universitarios cachondos, a las tías jamonas y a la permanente obsesión por el sexo

El 90% de la música que se oía y se bailaba en las discotecas era música pop (pop, como todos ustedes sabrán, viene de "popular"... ustedes lo sabrían, yo acabo de enterarme). Grupos extranjeros y patrios, de nombres simpáticos (Pet Shop Boys, Sigue Sigue Sputnik, Spandau Ballet, Glutamato Ye-Yé, Un Pingüino En Mi Ascensor, No Me Pises Que Llevo Chanclas) nos animaron con su música aún más simpática. Canciones como "Take On Me" "Walk Like An Egyptian" o "Voyage, Voyage" hicieron más llevadera nuestra tediosa adolescencia. También hubo un boom de solistas: Madonna con "Like a Virgin", Michael Jackson con "Thriller" o Lionel Richie con "Walking on the Ceiling" tuvieron su mayor momento de gloria en los ochenta.



Nótese cómo Madonna se intenta parecer al Jackson.

Aparte de una música descaradamente comercial como es el pop, en el gusto del público quedaba hueco para el Rock más molón, como el de Dire Straits y su "Money For Nothing" o el "You're In The Army Now" de U2, para el rock instrumental liderado por Génesis y Peter Gabriel, para el Heavy más auténtico como Iron Maiden o Scorpions y para la música New Age, que empezaba a destacar en los 80.

http://www.inthe80s.com/
http://80s.tvheaven.com/
http://members.nbci.com/gruvyamy/links.htm
http://www.postalnauts.com/
http://www.radio80s.com/
http://www.80sessentials.com/
http://www.80s.de/
http://webstu.messiah.edu/~js1238/eighties.htm
http://members.nbci.com/Gruvyamy/index.htm

Si quieres ver a tus amigos de 30 años hacer el ridículo, hazles escuchar alguna de estas canciones y lo tendrás bailando a saltos mientras gesticula como si tocara una batería o una guitarra, lo que se le de mejor.

En España tuvimos la suerte (o la desgracia) de que esta década coincidió con la movida madrileña, ese movimiento pseudo-vanguardista, del que muchos listillos siguen viviendo hoy en día. Si el boom del pop fue notable en todo el mundo, en España superó cualquier tipo de límite. Así, disfrutamos de grupos como Mecano ("Allí me colé/ y en tu fiesta me planté/ Coca-Cola para todos/ y algo de beber"), Olé-Olé ("No controles/ mi forma de vestir/ porque es total/ y a todo el mundo gusta)", Glutamato Ye-Yé ("Todos los negritos/ tienen hambre y frío") Un Pingüino en mi Ascensor ("Hace fresquiviri/ fresquiviri/ cierra la ventaniviri/ que si no lo haces/ cogerás un catarriviri").



Escena musical de "El hombre sin sombra".

En fin, que los jóvenes (ya no tan jóvenes) que nos criamos en la década de los ochenta somos, en el fondo, unos cachondos mentales, que miramos siempre, como muy bien decían Monty Python, el lado brillante de la vida. Sólo queremos pasarlo bien, sin trascendencias.

Y que nos dejen en paz con el coñazo de "A mis niños de treinta años".

Joer, ya. ■

PEPE DÍAZ



Muñecos con personalidad

HOY EN DÍA SI TIENES UN BUEN HOBBY Y UNA CONEXIÓN A INTERNET TE PUEDES DAR A CONOCER POR TODO EL MUNDO. SEGURAMENTE, EL TIPO DEL QUE OS VAMOS A HABLAR NO SABRÁ NUNCA QUIÉNES SOIS, PERO, NO NOS CABE LA MENOR DUDA DE QUE DENTRO DE UN RATO, EN CUANTO TERMINÉIS DE LEER ESTA PÁGINA, SABRÉIS QUIÉN ES ÉL Y QUE ES LO QUE LE HACE SER TAN ESPECIAL.

El tipo en cuestión se llama Evan Mather, es cineasta independiente y su base de operaciones está en Seattle. En su dilatada carrera, ya veréis, lleva producidos una cantidad enorme de cortos, que es a lo que se dedica. Unas películas de cuya realización es único culpable en cuanto a guión, técnica y producción. No solo de sus cortos se nutre esta web, **www.evanmather.com**, también podrás encontrar todas las colaboraciones para diferentes anuncios comerciales y como podrás comprobar, muchos de los nombres que aparecen están ligados a gigantes de la comunicación, tales como el New York Times o el más cercano El Mundo.



Exacto, un freaky en dibujitos.

Por algo será que estas grandes compañías confían en este tipo.

STAR KENNER

Aparte de usar figuras de la factoría Kenner, y hacer gala de un buen sentido del humor, el bueno de Evan utiliza un G3 de Macintosh, con 96 Mb de Ram y una buena tarjeta de vídeo. Se vale del Adobe After Effects para hacer los efectos especiales de sus producciones y del Apple Final Cut Pro (un programa parecido al Adobe Premiere pero según Evan con más capacidad), donde hace el montaje final. Todo ello aderezado con la paciencia que requieren este tipo de filmaciones de animación tradicional. Entre sus aficiones la más destacada quizás sea la de Star Wars, o por lo menos eso es lo que deja ver en esta web. En su veintena de títulos producidos se encuentran algunos tan pintorescos como por ejemplo *Quentin Tarantino's Star Wars*, versión de la Guerra de las Galaxias con figuritas Kenner y con una mezcla de la música y diálogos que hicieron famoso el Pulp Fiction de Tarantino. *Les Pantless Menace*, una versión muy especial del Episodio I donde la verdadera amenaza fantasma la traen las Barbies (versión original en francés con subtítulos en inglés). *The Qui-Gon Show*, pasa un día con el maestro Qui-Gon y descubrirás junto a él su verdadero lugar en el esquema del universo. *Kung Fu Kenobi's Big Adventure*, *Lando's*, *Another* y *Godzilla versus Disco Lando* son otros títulos basados en la saga de la Guerra de las Galaxias, y todos ellos son delirantes. No es de extrañar que la web esté patrocinado por JediNet, el site oficial de Star Wars.



Star Wars nunca estuvo tan subidita de tono.

Todos estos cortos te los puedes bajar gratuitamente desde **www.evanmather.com**, está disponibles en diferentes versiones, para Quicktime, Real Player o en formato Avi. Y también podrás encontrar en la web los programas para verlos por si te falta alguno. O sea que ánimo y a pasar un buen rato que no tienes excusa. Ah, y si acabas decidiendo sacar provecho a tus aficiones y dar cuenta de ello en la red de redes ten por seguro que alguien escribirá algún día sobre eso. Y también serás conocido por todo el mundo. Como nuestro amigo Evan, que en menos de una página ha pasado de ser un completo desconocido a un tipo del que seguro va a ser el protagonista de muchos de tus mailes. Seguro.

MÁS CORTOS

Y si quieres más sitios con animaciones... **http://www.atomfilms.com** es una dirección donde podrás seguir disfrutando de la calidad de muchos cortos. Desde este magnífico site podrás ver a estrellas de la talla de Pat Morita (el señor Miyagi de Karate Kid) haciendo sus pinitos. Aparte de contar con numerosas producciones propias, en atomfilms tienen links a muchas de



¿Se quejará alguien por malos tratos a los animales en las animaciones?.

las mejores páginas de cortos producidos en flash, como los de JoeCartoon o links hacia Aardman. De esta forma desde un solo sitio podrás acceder a este pequeño gran universo. El programa de Macromedia, Flash, ha permitido a muchos aspirantes a animadores (no de equipos, no, de eso no, de dibujos) convertir sus sueños en realidad. Es un programa de fácil manejo y con él eres capaz de realizar una animación y subirla a la red sin demasiado peso. En **www.mishmashmedia.com** parecen que se han dado cuenta de esto y se han puesto como locos a producir episodios y más episodios de unos personajes un poco rocambolescos. Desde esta web podremos también acceder a **www.icebox.com**, otro site cargado (muy cargado) de animaciones en flash con un sentido del humor delirante. ■

JOSÉ AGUILERA

Experimentos con gaseosa

Alguien de la redacción, al ver el site que nos ocupa, exclamó, lleno de preocupación "¡pero cómo se puede ser tan freaky!". Viendo la cara del webmaster, se responde a esa pregunta. Pero desde luego lo que recoge este chaval con pinta de empollón es muy interesante. Son los "otros" experimentos de robótica y de máquinas manejadas a través de una red. Con las universidades hemos topado.

Cámaras hasta en los lavabos

En **http://www-cse.ucsd.edu/users/bsy/coke.html** entraremos al maravilloso mundo de las Internet Accessible Machines, un proyecto apasionante. Una de las muchas utilidades que tiene la Red es la de poder manejar objetos a distancia. Seguro que cuando en clase os han hablado de las posibilidades de Internet, una de las predicciones es "... Y se podrá operar desde otro sitio, manejando un brazo robótico a través de Internet". Sin entrar en opiniones del tipo "a mí no me opera nadie desde su casa", la cosa no deja de tener su interés. Por ahora, hemos visto una mínima parte de estas prácticas posibilidades. Exacto, las webcams.

Lo de las webcams ha pasado de ser una moda a ser parte indispensable de muchas webs, la mayoría institucionales. Que si puedes ver tal paisaje, tal oficina de aburridos funcionarios, que puedes observar durante horas a mi gato (**www.catcam.com**), que si puedes desahogar tus bajos instintos viendo la intensamente morbosa vida sexual de una pareja normal y corriente, que si puedes buscar a Nessie... En fin, más visto que Al Salir de Clase. Pero es algo muy extendido, por eso la mayoría de los enlaces de este site son webcams de lo más arquetípico, pero hay cosas que se salen de la norma. A la hora de máquinas accesibles desde una red, ¿cuál puede ser más útil y provechosa para esos experimentos que las expendedoras de refrescos? Desde los años 80, se suceden estas investigaciones en Norteamérica. Las máquinas de soda y Coca Cola de los pasillos de los campus están siendo intervenidas para estos fines (**http://coke.cs.rose-hulman.edu/cgi-bin/test/coke.cgi**). Hay mu-chas más, en otros sitios, pero todas tienen ese mismo objetivo, poder acceder de manera rápida y cómoda desde otro sitio a lo que ofrezca la máquina. Para que os hagáis una idea, una de estas máquinas funciona de la siguiente manera: el ordenador



¿Me da una Coca-cola por inten-né?.

(con Linux, según uno de sus autores) conecta con la web en cuestión; un cgi en Perl ejecuta las instrucciones y las órdenes para la máquina de soda, enviadas a través del puerto paralelo y ¡voila! Una lata fresquita y obtenida por Internet, sin tener que pasar por ninguna megaweb corporativa de comercio electrónico que tanto se llevan estos días.

Potato Web Server??

Pues sí, otro de esos experimentos extraños recogidos en este site de curiosidades "científicas". Un web server cuya alimentación (nunca mejor dicho) proviene de la energía de las patatas. Este tubérculo nunca dejará de sorprendernos: no solo es simplemente maravilloso en todas sus formas culi-





El gato que vende exclusivas por la Red, que aprendan los famosillos.

narias (mmmm patatas fritas) sino que además sirve para arrastrar todo un web server bajo su fécula. A ver si es verdad que el hombre viene de la patata, como decía La Trinca... Por lo menos ya le debemos mucho. La información sobre el funcionamiento de este web server la encontramos en **http://world.std.com/~fwhite/s pud** y podemos acceder al mismísimo server en **http://fwhite. ne.mediaone.net:82**, por si hay algún escéptico que no se lo crea. Según las informaciones, podemos ver las descargas de


Las patatas moverán el mundo algún día.

las patatas, hinchándose y deshinchándose. Eso sí, cuidadito que se pudren y no veas el mal olor. Y es que manejar una máquina que funciona con patatas tiene su encanto.

Después de celebrar este adelanto como se merece (que corran las bolsas de Matutano y la Coca Cola de 2 litros por la redacción), nos encontramos con más máquinas manejables por Internet. Algunas de ellas entran en el terreno de lo que se ha llamado Net Art. Por ejemplo, el experimento japonés de Light on the Net Project (**http://light.softopia. pref.gifu.jp**), en el que los visitantes encienden luces de un panel, o Puma, un robot que pinta siguiendo tus órdenes (**http://yugo.mme.wilkes. edu/~villanov**). Los resultados se analizan detenidamente en estas webs y pasan a formar parte de las nuevas galerías de arte que acoge la Red.

Pinta con grandeza

Otro ejemplo de IAM (Internet Accesible Machines) menos gratificante desde el punto de vista artístico pero sí desde el punto de vista del entretenimiento podemos encontrarlo en **http://rr-vs.informatik.uni-ulm.de/rr**, en el que podemos manejar nada menos que una locomotora de juguete. Aquellos que en su infancia (y etapa adulta, claro) disfrutaron con los entrañables Ibertren y sus maquetas, tienen la oportunidad de rememorar esos tiempos a través de la Red. Seguimos a la búsqueda de una web que nos permita manejar un Scalextric.



Para algo iban a servir los PCs, ¿no?.

Por supuesto, casi todos estos proyectos tienen algo en común: se hacen sin ánimo de lucro. En la última página de @lgarroba encontraréis un robot manejable por Internet con un precio elevado y no al alcance de todo el mundo. Sin embargo, extraña que todavía no haya versión comercial del robot jardinero por Internet (**http://www.usc. edu/dept/garden/**) porque su utilidad es mayor de lo que parece: ¿quién no ha querido quedarse un domingo en camita viendo la tele y comiendo panchitos en vez de tener que pasar el día arreglando el jardín? Este utilísimo IAM lo hace por ti y a través de su web.

Nuestro afán de Disc Jockey también puede ser saciado, en parte, ya que en **http://www. cse.nd.edu/~jsquyres/cdinfo** podemos escuchar y manipular el CD de música que tengan puesto ese momento es dicho laboratorio. Eso sí, igual no les hace mucha gracia que toques su CD Player durante mucho tiempo, porque si lo ponen será para escuchar música y no para que juegues a repetir la primera estrofa del No Cambié (bueno, primera y única estrofa).

De cualquier manera, nos queda mucho por ver. La mayoría de las IAM son las consabidas webcams. Si hoy en día, como mucho, hay una cámara enfocando un sismógrafo, puede que dentro de un tiempo podamos manejar el sismógrafo y hagamos gamberradas con los simpáticos muchachos de Protección Civil (¡niños, no hagáis esto en casa!"; si hoy hay cámaras que nos muestran oficinas y gente jugando al buscaminas, puede que en unos años podamos manejar un brazo mecánico con el que dar anónimas collejas al empleado en cuestión; si hoy podemos ver (mal que bien) un partido de fútbol por Internet, quizá llegue el día en que podamos pinchar los balones uno detrás de otro gracias a un aguijón manejado por Internet. Esas son utilidades de verdad. Bueno, la del robot jardinero también. ■

GABY LÓPEZ

WEB DEL MES

www.irobot.com/ir



Por solo 5000 dólares (!) podrás tener todo un robot. Y uno de verdad, no de esos con los cables por fuera, que tanto les gustan a los de @RROBA, que no sirven para nada (los robots, queremos decir...). Y eso que por su aspecto, más parece el último modelo de robot de limpieza de teletienda de las tres de la mañana, pero en realidad tiene utilidades más prácticas. El robot (equipado con: muchas ruedecitas, AMD K6-2 450 mhz, 64 MB RAM, 6GB HD, Linux 2.2, Netscape y una camarita muy mona y asaz indiscreta), puede ser dirigido y manipulado por la Red, desde cualquier ordenador. Así, en cualquier momento podremos saber con quién nos está engañando nuestra mujer, qué clase se está saltando nuestro hermano pequeño para ver la serie de Pokémon, o qué está preparando mamaíta para almorzar. Puede subir y bajar escaleras, pero eso de la discreción está por ver, ya que tiene pinta de hacer bastante ruido. El cacharro en sí es bastante ampliable, aunque no sabemos si aparte de meterle tarjetas nuevas se le pueden acoplar nuevos miembros para que se parezca más al robot de la peli Hardware y convertirlo en un guardián eficaz. ■

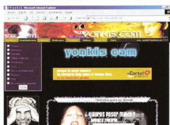


http://yonki.metropoli2000.net/

WEB CHORRA



Páginas chorras hay muchas, pero este site tiene una cualidad especial: a su carácter cachondo hay que añadir la apuesta de sus creadores por un nuevo tipo de personalidad: el Yonki. Bajo este nombre nos encontramos toda una fauna, extraña pero entrañable, de internautas que tienen unas pasiones que no deben ser reprimidas. Fans de los energúmenos de Gran Hermano y El Bus, admiradores de El Pozí, pervertidos adoradores de Alley Baggett y demás se reúnen en Yonki. Además, desde hace poco tiempo tienen una webcam por la que se exhiben periódicamente y a través de la cual demuestran su salud mental, algo perjudicada por una sobredosis de Phoskitos. En fin, esta web es simplemente irresistible. Conviértete en yonki, no te arrepentirás. ■







Staff



[CURSO de LINUX]

Montaje de una red en linux II 12ª Entrega

Dirigiendo a los "insumisos" por la red

Hol@ a todos. Este mes continuaremos ampliando el conocimiento acerca del montaje de una red en linux. Además, veremos algunas noticias relacionadas con linux que han sucedido en el último mes y pico.

Este mes...

Pues tal y como os acabamos de decir, vamos a seguir con la entrega dedicada a las redes y linux, conocida como "montaje de una red en linux", nombre muy original ;-). También os acercaremos las últimas noticias relacionadas con este maravilloso sistema operativo.

Tal y como os dijimos, podéis hacer peticiones de software para linux. Si queréis unos drivers que ocupan mucho o bajaros esa aplicación freeware que ocupa aun más, pues nos mandáis un email a curso_linux @ softhome.net y nos decís qué queréis. También podéis mandar a esa dirección vuestras preguntas y sugerencias para el curso.

Todo depende de lo que vayamos a pedirle a la red así como del gasto que queramos hacer.

Estándares en redes LAN

El mes pasado vimos los diferentes tipos de redes que había (LAN, MAN y WAN). Dentro de las redes LAN, que son del tipo de las que vamos a montar nosotros en "casa", debemos conocer unos conceptos sobre los estándares que hay para hacer una red de este tipo.

	ethernet	10 base 5	10 base 2	10 broad 36	1 base 5	10 base t	10 base f
Medio	Coaxial 50 Ohms Grueso	Coaxial 50 Ohms Grueso	Coaxial 50 Ohms Delgado	Coaxial 75 Ohms	UTP	UTP	Fibra Óptica
Señalización	Baseband	Baseband	Baseband	Broadband	Baseband	Baseband	Baseband
Topología	Bus	Bus	Bus	Bus	Estrella	Estrella	Estrella
Distancia del segmento	500 m	500 m	185 m	1800 m	250 m	100 m	<4 Kms
velocidad de transferencia	10 Mbps	10 Mbps	10 Mbps	10 Mbps	10 Mbps	10 Mbps	10 Mbps

Tabla1.

Ethernet:
Ethernet es la tecnología hoy en día más extendida para dar soporte a las redes LAN. El medio de transmisión más empleado en las redes Ethernet es el cable coaxial grueso de 50 Ohms con señalización baseband, sin embargo, podemos encontrarnos con otras especificaciones para ethernet basadas en otros medios de transmisión tal y como podemos ver en la tabla 1.

Las redes basadas en ethernet están muy extendidas debido a que la relación entre la velocidad y el coste es muy bueno, así como la facilidad de la instalación y el soporte de casi todos los protocolos de red existentes.

Fast Ethernet:
Este estándar surge ante la necesidad de redes Ethernet más rápidas. Con este estándar podemos aumentar el límite de transmisión de los 10 Mbps (MegaBitsPorSegundo) a 100 Mbps con sólo cambiar un poco el cableado.

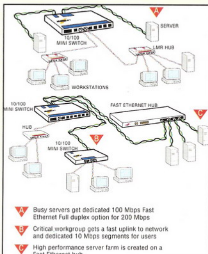
Hay tres tipos de Fast Ethernet:
a) 100BASE-TX
Para el uso con cableados de par trenzado sin malla (Unshielded Twisted Pair o "UTP") nivel 5.
b) 100BASE-FX
Para el uso con cables de fibra óptica.
c) 100BASE-T4
Utiliza un par extra de hilos para utilizar cableado existente tipo UTP nivel 3.

Analizando los 3 tipos, debemos decir que el estándar 100BASE-TX es el que se ha vuelto más popular debido a su gran compatibilidad con el estándar Ethernet 10BASE-T. Esto hace posible redes mixtas en las que hay zonas que van a 100 y otras que van a 10. Todo depende de las exigencias que tenga cada una de las parte de una red. Por ejemplo, si en nuestro bloque montamos una red y los vecinos del primero no van usar la red demasiado pero los del sexto sí, podemos hacer que la comunicación entre las plantas vaya a 100, el sexto también vaya a 100 y los del primero a 10. Todo depende de lo que vayamos a pedirle a la red así como del gasto que queramos hacer.

Token Ring:
Utiliza una topología lógica de anillo pero, físicamente, utiliza topología estrella. La velocidad de transmisión de datos es de 4 Mbps ó 16 Mbps y método de acceso Token Passing.

100 VGAnyLAN:
Soporta tanto la topología Ethernet como la Token Ring. También es una tecnología para alta velocidad (100 Mbps). Introduce un





Ethernet lenta.

nuevo concepto en cuanto al método de acceso llamado Método de Acceso Prioritario por Demanda (DPAM).

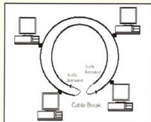
FDDI:
Es una tecnología más de MAN que de LAN. Utiliza topología lógica de anillo y método de acceso Token Passing pero permite transmisión de datos a 100 Mbps y su medio de transmisión es la fibra óptica, por lo que accede a mayores distancias de operación. Se utiliza principalmente para implantar un *backbone* de alta velocidad entre redes LAN.
FDDI define el uso de 2 tipos de fibra: monomodo y multimodo. En el monomodo da una mayor distancia debido a que maneja en su transmisor de luz un rayo láser, y en la fibra multimodo, el generador de luz es un diodo emisor de luz (LED), lo que proporciona una distancia mucho menor.

Señalización

Antes en la tabla habéis podido leer "señalización". Algunos os habréis preguntado en qué consiste exactamente eso. Como habéis podido ver antes, hay dos tipos: baseband y broadband.

BaseBand
Es la técnica de señalización más difundida dentro de las redes de ordenadores. Es una técnica de señalización digital. Las transmisiones se hacen por impulso, son pulsos discretos porque para eso es digital. Mediante esta técnica, el ancho de banda se utiliza en su totalidad y la comunicación utilizada es bidireccional. Para la regeneración de la señal se utiliza un dispositivo bien conocido llamado *repetidor* (hub).

BroadBand
La señalización es analógica y puede representar como una curva oscilante. Con esta



Ejemplo de red FDDI.

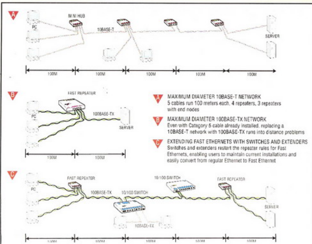
técnica, la comunicación es unidireccional y no se puede transmitir en el mismo medio. También necesita de un dispositivo para la regeneración de la señal cuando se llega al límite de distancia, este dispositivo se llama *amplificador*. Esta señalización es utilizada por la tecnología 10Broad-36 (es una tecnología englobada en Ethernet).

Protocolos

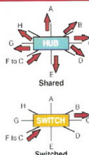
Los protocolos son los encargados de hacer que las máquinas se entiendan cuando mandan y reciben cosas. Es algo así como el

Las transmisiones se hacen por impulso, son pulsos discretos porque para eso es digital. Mediante esta técnica, el ancho de banda se utiliza en su totalidad y la comunicación utilizada es bidireccional.

idioma de las personas. Sin embargo, la tarea de elegir el protocolo a usar en la red no es algo que se deba hacer sin estudiar antes cuál es el que mejor va a nuestra red. Decimos esto porque cada protocolo define de manera diferente las siguientes características:
a) Como los ordenadores se identificarán entre sí dentro de una red.
b) El formato que hay que darle a los datos para poder transmitirlos.
c) Como debe interpretarse los datos recibidos para sacar de ellos información coheren-



Estructuras de servidores.



Switch vs Hub.

te para el sistema.
d) Recuperación de paquetes dañados o perdidos en el "viaje".

Entre los protocolos más extendidos podemos encontrar:
- IPX, para redes Novell Netware.
- TCP/IP, para Unix, Windows NT, 95, 98, Me y otras plataformas.
- DECnet, para redes de ordenadores DEC (Digital Equipment Corp.).
- AppleTalk, para computadoras Macintosh.
- NetBIOS/NetBEUI, para redes LAN Manager y Windows NT.

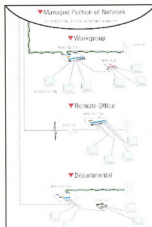
Aunque cada protocolo de red es diferente, todos ellos son capaces de compartir el mismo cableado. Esta característica que permite un acceso común a la red física hace posible a múltiples protocolos coexistir pacíficamente en una red y permite al *autor* de la red el uso de equipamiento común para una variedad de protocolos, es conocido como independencia del protocolo o "protocol independence" .
Esto significa que los dispositivos son compatibles a niveles físico (physical layer) y de vínculo de datos, (data link layer) permitiéndole al usuario correr muchos protocolos diferentes sobre el mismo medio.

OSI

Viendo los protocolos habéis podido leer el concepto de capas (layers). OSI viene de Open Systems Interconnection (traducido es algo como Interconexión de sistemas abiertos).
Es un conjunto completo de estándares funcionales que especifican interfaces, servicios y formatos de soporte para conseguir la interoperabilidad entre máquinas. El modelo OSI está formado por 7 niveles o capas, cada una de ellas con una función específica. La

La utilidad principal del modelo OSI radica en la separación de las distintas tareas que son necesarias para comunicar dos sistemas independientes...

utilidad principal del modelo OSI radica en la separación de las distintas tareas que son necesarias para comunicar dos sistemas independientes (y puede que diferentes). Es importante indicar que no es una arquitectura de red en sí misma, sino exclusivamente indica funcionalidad de cada una de ellas.



Managed Portion of Network.

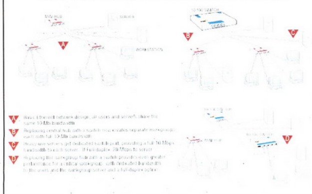
Las capas por orden (de 1 a 7) son: física, enlace de datos, red, transporte, sesión, presentación y aplicación.

Capa Física.
Define las características físicas de las interfaces, como son los componentes y conectores mecánicos, los aspectos eléctricos, como los valores binarios que representan niveles de tensión, y los aspectos funcionales en los que influye el establecimiento, mantenimiento y liberación del enlace físico (NIC).

Capa Enlace.
Define las reglas para el envío y recepción de información a través de la conexión física entre dos sistemas. Este nivel codifica y sitúa los datos en tramas para la transmisión además de ofrecer detección y control de errores.

Aplicación	Gateways
Presentació	
Sesión	
Transporte	
Red	Routers
Enlace de Datos	Puentes
Nivel físico	Repetidores

Modelo OSI.



Switch Ethernet.

Capa Red.
Define los protocolos para abrir y mantener un camino sobre la red entre los sistemas. Es la capa responsable del direccionamiento de mensajes y de la conversión de las direcciones y nombres lógicos a físicos. Su principal función es determinar la ruta del mensaje desde el ordenador emisor hasta el receptor, esto lo hace en función de las condiciones en las que se encuentre la red.

Capa Transporte.
Proporciona un alto nivel de control para llevar la información entre sistemas, ofrece servicios de calidad y distribución segura mediante la utilización de los servicios orientados a la conexión entre los dos sistemas finales. Controla la secuencia de paquetes, regula el flujo del tráfico y reconoce los paquetes duplicados. Su principal función en manejar los problemas asociados con el transporte de los datos.

Capa Sesión.
Coordinar el intercambio de información entre sistemas mediante técnicas de conversación o diálogos, por tanto responsables de iniciar, mantener y terminar cada sesión lógica entre usuarios finales.

Capa Presentación.
Define el formato en que la información será intercambiada entre aplicaciones, así como la sintaxis usada entre las mismas.

Capa Aplicación.
Se define una serie de aplicaciones que gestionan transferencias de archivos, sesiones de terminales e intercambio de mensajes.

Peticiones

Este mes sólo nos ha llegado la petición de los drivers de linux para la TNT. Encontraréis en el cd los drivers para las Xfree 4.0.1, la versión de los drivers es la 0.9-5.
A ver si os animáis y hacéis más peticiones el mes que viene que parece que cobramos este servicio ☺. ▲

Noticias

KDE 2.0 final

El conocido logo.

El mes pasado decíamos que se estaba haciendo esperar la versión final de KDE 2.0 y que acababan de sacar la beta final. Pues este mes, os tenemos que informar de que ya está disponible la versión final. Esta versión tiene el nombre clave de Kopernicus… otro nombre curioso de los desarrolladores de KDE ☺.

Los consejos de Kandalf.

Entre las novedades que nos encontraremos en esta nueva versión de uno de los escritorios más extendidos

Konqueror como visualizador de documentos.

en entornos linux, podemos resaltar las siguientes:
Konqueror: es el explorador de nueva generación de KDE2. Con él podemos navegar por internet, gestionar nuestros ficheros (copiar, borrar, mover,…) y visualizar documentos. Para que os hagáis una idea de la potencia que incorpora este nuevo explorador, decir que los creadores afirman que combina las características y funcionalidad de Internet Explorer®, Netscape Communicator® y Windows Explorer®. Además soporta toda la gama de tecnologías asociadas a internet:

Ejemplo de KWord.

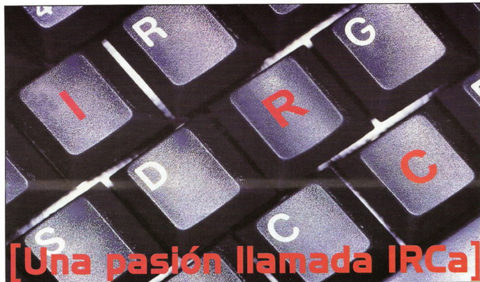
Javascript, Java, HTML 4.0, CSS 1 y 2 (Cascading Style Sheets), SSL (Secure Socket Layer) y los pluging para Netscape Communicator.
Por si lo anterior pudiese resultar poco, también se incluye soporte para redes Samba, NFS,…
También se incorpora a esta nueva versión una muestra de lo que será la futura *suite* ofimática para KDE, el K Office. Este paquete ofimático incorpora una hoja de cálculo (KSpread), un procesador de texto (KWord), una herramienta para "dibujos" (KIllustrator), un programa para hacer presentaciones (KPresenter) y una aplicación para hacer diagramas (Kchart).
Esta nueva versión de KDE incluye un nueva arquitectura multimedia basada en lo que se conoce como ARtS (Analog Realtime Synthesizer, algo así como Sintetizador Analógico en Tiempo real). ARts permite la reproducción concurrente de varios ficheros de música o vídeos ya sean desde nuestro escritorio (o disco duro) o a través de la red. Soporta todo tipo de ficheros de audio y, en cuanto a los de vídeo, soporta MPEG 1,2 y 4 (este último en modo experimental) así como AVI y DivX. No os olvidéis del soporte de KDE para la personalización del escritorio mediante el uso de temas.
En definitiva, si os gustaba KDE, esta nueva versión os encantará y, si no os terminaba de convencer, lo hará.

Contenido del CD... parte linux ☺
Pues para que luego no os quejéis ☺, este mes hemos metido mucho software del bueno para linux. Podréis encontrar desde las KDE 2.0 final en casi todas sus posibles compilaciones para las diferentes distribuciones hasta el último kernel estable e "inestable" para nuestro sistema (ver tabla 2).
Y esto es todo, hasta el mes que viene.

Directorio	Contenido	Observaciones
KDE	KDE 2.0 final	Aquí podéis buscar los ficheros que mejor os vaya
KDE/Debian	Formato Debian	Para la Potato
KDE/RPM	Formato RPM	
KDE/RPM/Mandrake	Especial para Mandrake	
KDE/RPM/RedHat 7.0	Especial para RedHat	
KDE/RPM/Suse 7.0	Especial para Suse	
KDE/TAR	Fuentes	Como siempre hay alguien que no le vaya bien ningún paquete os damos estos para que los compiléis para vuestro sistema
Kernel	Últimos kernels	
Kernel/Estable	2.2.17	El último de los estables
Kernel/Inestable	2.4.0-test9	El último de los inestables
Netscape	Navegadores	
Netscape/4.x	4.75	La última versión de la saga del Navigator 4
Netscape/6	PreRelease 3	La última versión del "nuevo" producto de Netscape
Peticiones		Aquí encontraréis los ficheros que nos pidáis
Peticiones/TNT	Drivers para la TNT	

Tabla 2.





[Una pasión llamada IRCa]

Segunda parte sobre Scripting

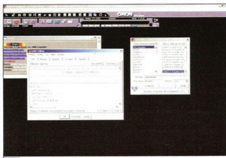
o cómo aprender viendo cómo hacen las cosas los demás.

Se suele decir que segundas partes nunca fueron buenas, pero como en nuestro caso vamos a seguir contándoos cómo hacer un script en un cliente IRC y además de una forma gráfica y bastante fácil de entender para todos espero que os guste y os entretenga tanto o más que la primera entrega. Más aún cuando para nuestras explicaciones nos vamos a basar en dos de los más conocidos Scripts para IRC: el X-Cript y el OriOn, programados por dos de los mejores programadores de scripts españoles,TeMpEsT y Quasi respectivamente.

Una cuidada presentación

Para todo script, una de las características más importantes que debe de tener es la de la presentación a los ojos de los usuarios, además, claro, de ser lo más completo y fácil de utilizar posible. Los dos scripts a los que vamos a hacer referencia en este artículo no solamente combinan ambas cosas, sino que además lo hacen realmente bien de cara al usuario, con menús intuitivos y bien organizados de forma que el usuario no tenga problemas para moverse dentro del script. Podemos ver una imagen de cada uno de estos scripts a continuación (ver Orion y X-Cript).

Si quieres obtener estos scripts de la red puedes para ir haciendo pruebas, lo puedes hacer desde las siguientes direcciones:Orion: http://www.ircorion.cjb.net y X-Cript: http://www.relativo.com. Pero si lo que realmente quieres es aprender entonces coge el mIRC a pelo, y programa en él lo que se vea en este artículo y los sucesivos, de forma que tú mismo compruebes lo que se va haciendo y cómo se va haciendo. Para ello, vamos a comenzar examinando el fichero o ficheros alias que existen en los scripts y comentar para qué sirven, qué instrucciones se incluyen dentro de ellos, cómo funcionan y cómo se combinan con los ficheros Popups y Remotes.


Orion.

Alias

Empezamos entonces nuestro paseo por estos Scripts dándole un vistazo a los fiche-


X-Cript.

ros alias, y digo ficheros porque podemos tener más de un fichero *alias* con el fin de no encontrarnos con un fichero enorme, muy difícil de tratar o de depurar en el caso de cometer algún error al programar. Pero antes voy a explicar algunas cosillas de estos ficheros.

Los alias se utilizan para definir los atajos dirigidos a los comandos que usamos con frecuencia como join, part, quit, etc. o incluso las cosas que dices con frecuencia se pueden poner en alias. También podemos emplearlos para ejecutar varios comandos a la misma vez o definir las funciones que van a realizar las teclas F1 a F12 dentro de nuestro script.

Vemos un ejemplo de estos ficheros en la imagen que se muestra a continuación y que iremos analizando más adelante línea por línea para ver qué función realizan (*ver imagen alias*)

La sintaxis que se emplea en estos ficheros, aunque en un primer vistazo parezca algo ininteligible, como se va a comprobar a continuación no es algo tan sumamente complicado y además es útil para automatizar las más variadas acciones con el fin de que el usuario del script haga las acciones más complicadas con un simple clic de ratón.

Pasamos entonces a ir comentando un poquito para lo que sirve cada uno de los alias que aparecen en el fichero.

La primera parte que vemos es un comentario que nos indica que estamos en la sección de tipos de escritura:

```
;------------------------------------------
;   Tipos de escritura
;------------------------------------------
```

A continuación, lo siguiente que vemos en este fichero es la definición del alias secreto, como se puede observar en el siguiente fragmento:

```
/secreto {
set %secreto $1-
%secreto = $replace(%secreto,a,4)
%secreto = $replace(%secreto,b,.)
%secreto = $replace(%secreto,c,6)
...
return __14,14 _4,2 X_0-_8CRiPt
_0,12 Mensaje Secreto _14,14 __
_0Úý÷~ %secreto

}
```

Un buen manual

Como has podido leer en el artículo, el scripting es una de las herramientas más útiles en Irc. Sin su ayuda, resultaría imposible sacar el máximo rendimiento a clientes como mIRC. Pero lo verdaderamente interesante es aprender a crear códigos propios, de manera que en un futuro cercano podáis competir con los script más prestigiosos, como los que se mencionan aquí. Lo más socorrido en estos casos es acudir a alguno de los muchos manuales que se pueden encontrar en la red. El facilitado por el canal #ayuda_IRC resulta muy práctico y sencillo. Se encuentra en http://www.myp.ad/~kamaleon/script-intro.html, y aparece organizado por secciones, con la idea de que vayas adquiriendo conocimientos de forma pausada. Una vez empapado de su contenido, queda de tu parte continuar investigando para, algún día, llegar a ser uno de los mejores programadores de script. ▲

...podemos tener más de un fichero alias con el fin de no encontrarnos con un fichero enorme...

Este fragmento lo que hace es codificar un mensaje para enviarlo a alguien, enviar un mensaje secreto. Podemos encontrar esta opción en el menú que se muestra en la *imagen Menú.*

Actúa de forma que lo que hace es sustituir


Alias.





Menú.

las letras por los números o los caracteres que se indican. Veamos un ejemplo. Lo primero que tendrías que hacer es activar el mensaje secreto en el menú que se observa

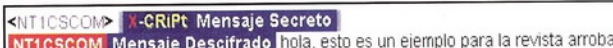


Imagen 5.

<NT1CSCOM> X-CRiPt Mensaje Secreto
NT1CSCOM Mensaje Descifrado hola, esto es un ejemplo para la revista arroba

Imagen 6.

en la imagen anterior y posteriormente todo lo que escribas no se verá, sino que aparecerá un aviso indicándote que has mandado un mensaje secreto (ver Imagen 5), mientras que el otro recibirá lo que se aprecia en la Imagen 6.

Para que el otro pueda ver el mensaje de codificado se usa la función que presentamos a continuación en el fichero alias llamada descifroMSG. No obstante, esta función es solamente un ejemplo de lo que se puede hacer y como podéis comprobar los que ya sabéis algo de programación, es bastante sencilla y no está demasiado depurada, pero no todas son tan sencillas y sobre todo están programadas de forma tan eficiente y realmente profesional. Un ejemplo de este tipo de funciones nos la encontramos a mitad del fichero aproximadamente, llamada textorojo. Vemos esta función a continuación:

```
/textorojo {
  unset %coloreado %lll %cl %durasio
  %durasio = $len($1-)
  %lll = 0
  %cl = 7
  :prinsipi
  ; Aki se especifican los colores por los
ke ciclara la frase
  if (%cl = 4) %cl = 1
  elseif (%cl = 1) %cl = 7
  elseif (%cl = 7) %cl = 4
  inc %lll 1
  if ( %lll > %durasio ) goto final
  else {
    if ( $mid($1-,%lll,1) == $chr(32) ) {
%coloreado = %coloreado $+ $chr(160)
}
    elseif ( $mid($1-,%lll,1) isnum ) {
%coloreado = %coloreado $+ _ $+ %cl
$+ __ $+ $mid($1-,%lll,1) }
    else {
      %coloreado = %coloreado $+ _ $+
%cl $+ $mid($1-,%lll,1)
    }
    goto prinsipi
  }
  :final
  unset %lll %durasio
  return %coloreado $+ _
}
```

Bien, lo primero que hacemos en esta ocasión es desalojar las variables que se van a

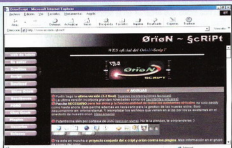
La sintaxis que se emplea en estos ficheros, aunque en un primer vistazo parezca algo ininteligible, como se va a comprobar a continuación no es algo tan sumamente complicado y además es útil para automatizar las más variadas acciones...

utilizar dentro del script y a continuación inicializarlas con unos valores predeterminados:

```
unset %coloreado %lll %cl %durasio →
```

ØrïøN, la ayuda imprescindible

Entre los scripts más útiles para mIRC, nos encontramos con ØriøN, que para mayor seguridad de los usuarios, no contiene puertas traseras. El diseño gráfico del entorno permite una gran interactividad, gracias sobre todo a la eficiencia de Adobe Photoshop, programa con el que ha sido creado el gui. Los autores no han olvidado las consabidas automatizaciones, ya clásicas en estas aplicaciones. ØriøN permite saludos automáticos y predefinidos a nicks del notify, bienvenidas predefinidas y saludos globales al canal, por poner algunos ejemplos. Por supuesto, también incorpora posibilidades tan útiles como sistema de ausencia (away), reproducción de sonidos respondiendo a sucesos o configuración de 7posibles nicks, 7 mails y 7 webs. El irc-war no podía quedar desatendido, así que los usuarios encontrarán las mejores armas de defensa, también de ataque, para no quedar inermes en la red. Por último, una advertencia: no os preocupéis por las alarmas antivirus procedentes de este script, son más falsas que Judas. ▲



El Script Orion.

X-script, otra posibilidad


Xscript: toda una opción.

Son muchísimos los scripts que podemos elegir cuando decidamos aderezar un poquito nuestro Mirc. En esta ocasión os presentamos uno sencillo pero efectivo y bien realizado, siendo una de sus principales características su alto nivel de configuración a través de un entorno gráfico de ventanas. Otra funcionalidad que recoge este script es su extraordinaria capacidad de defensa, ya que cuenta con herramientas para detectar puertos abiertos o conexiones a determinados puertos especialmente conflictivos, así como protección contra los más conocidos troyanos, flooders, dcc lockers, OOB nukes, etc. Por otra parte el X-script permite organizar votaciones en los canales, búsquedas en la web, establecer Fservers con o sin ratios, buscar usuarios siguiendo diversos criterios, e incluso utilizar alguna que otra arma por si las cosas se ponen muy crudas. Merece la pena probarlo. ▲

Aquí es donde se desalojan las variables, o sea, que se elimina el valor que tenían anteriormente.
En las siguientes líneas es cuando se inicializan las variables:

%durasio = $len($1-) → esta variable toma el valor de la longitud de la cadena.

%lll = 0 → Aquí la variable pasa a tomar el valor 0.

%cl = 7 → En este caso, su valor pasa a ser 7.

Seguimos con lo que va a ser el cuerpo auténtico que hace que nuestro alias funcione:

:prinsipi → Definimos una etiqueta a la que nos vamos a referir posteriormente.

; Aki se especifican los colores por los ke ciclara la frase → Comentario en el que se nos informa por parte del autor del alias del script de lo que se va a hacer a continuación.

En las tres siguientes líneas nos encontramos con sentencias condicionales que lo que hacen es ver el código del color que hay actualmente y, dependiendo de ello, se cambia para que posteriormente la letra se muestre en el nuevo color, o sea:

if (%cl = 4) %cl = 1 → se cambia el color 4 por el 1.
elseif (%cl = 1) %cl = 7 → se cambia el color 1 por el 7.
elseif (%cl = 7) %cl = 4 → se cambia el color 7 por el 4.
inc %lll 1 → se incrementa el contador para pasar a la siguiente letra de la frase.

...si lo que realmente quieres es aprender entonces coge el mIRC a pelo, y programa en él lo que se vea en este artículo y los sucesivos.

¿Te interesa saber cómo sigue? Pues no te pierdas el siguiente número de la revista y verás cómo acaba este alias y muchas otras funciones interesantes: Popups, Remotos, etc. que te permitirán descubrir cómo funcionan dos de los scripts más famosos, cómo están programados y comprender la filosofía seguida por sus programadores. Hasta la próxima. **Mario Masegosa** ●

Nuestra sección de turismo



http://Tenerife.net

Si el destino de nuestras próximas vaciones es La Palma o Tenerife en las Islas Canarias, aquí tenemos dos webs repletas de información y fotografías de ambos sitios.



http://lapalma.com



lugonet

En cuanto entramos en la página principal de esta web dedicada a la emblemática ciudad de Lugo, podemos observar que aquí encontraremos información que nos será de utilidad tanto si planeamos hacer una visita a Lugo como si somos residentes habituales de la ciudad.

http://lugonet.com



[Creativision] uno más en la retaguardia

El boom de la informática doméstica hace ya veinte años nos trajo un aluvión de máquinas, la mayoría de ocho bits, y muy parecidas entre sí. Por supuesto que si nos preguntan, sabremos dar más de cinco nombres. Pero sería casi imposible saberse todas (aparte de Debugger, ejem), teniendo en cuenta además que una misma máquina podía verse con distinto nombre y fabricante. Una de esas máquinas es Creativision, otro de esos bellísimos cacharros a medio camino entre el entonces incipiente ordenador personal y la ya celebérrima consola.





Además de los juegos y el Basic, también estaba disponible un programa para hacer música.

El premio del Bollycao

La apuesta tan exagerada de muchas compañías por estos productos no le salió bien a todo el mundo. La anécdota de que hasta con los pastelitos regalaran ordenadores domésticos sirve de ejemplo a la saturación que hubo, y que desembocó en la crisis de 1984, después de la cual muy pocos sobrevivieron y conservaron su gloria. Una de esas compañías que nutrió la avalancha de los 8 bits y que de manera discreta supo mantenerse hasta hoy es Vtech (Video Technologies). Nacida en Hong Kong en 1976, y hoy conocida por su gama de productos de informática para niños y su línea de PDAs, Vtech también se subió muy pronto al carro de la informática para todos, empezando por los juegos electrónicos en el 78, siguiendo por programas educativos... Hasta llegar a Creativision. A principios de los 80, para más señas. En Australia recibió el nombre de Dick Smith Wizard (?), en Japón se le llamó FunVision, y en Europa llegó con su nombre original (en Italia, por ejemplo, fue distribuido por la marca de electrodomésticos Zanussi, lo que vuelve a demostrar el enorme interés que despertó este mercado), aunque también fue fabricado por Hanimex, y recibió el nombre de Hanimex Ramses.

Eso sí, por su aspecto podía confundirse con otros aparatos, como Arcadia, Interton y Voltmace. Y también por lo que tenía dentro: el carismático 6502 de Motorola a 2 mhz, la CPU de vídeo de Texas Instruments, una resolución máxima de 256 por 192, 16 colores, 16 KB de RAM, 2KB de ROM, tres canales de sonido más uno de ruido, puertos serie y paralelo, salida a TV, ranura de cartuchos y carga de cassette. Es decir, lo que hemos visto de mil formas. El teclado de Creativision estaba formado por los dos mandos, que, como en el caso de otros aparatos, eran más grandes de lo normal, con el objeto de albergar varias teclas de funciones diversas. Al acoplarse los dos mandos en la consola, disponíamos de un teclado QWERTY. Cómo no, el teclado venía de perlas para el inevitable Basic, con el que podíamos hacer nuestros pinitos en programación.

Vtech Invaders

Salieron todo tipo de juegos para Creativision, la mayoría de ellos clones de los grandes éxitos de su época (matamarcianos tipo Space Invaders o Scramble, comecocos, plataformas tipo Pitfall...). La corta vida del aparato (la producción se detuvo un año después de su salida al mercado) explica en parte que los juegos (se conocen hasta una veintena de títulos, aunque salieron unos cuantos más específicamente en el mercado japonés, como suele suceder) los tuviera que hacer la misma compañía, y no contara con la participación de otras para ampliar su catálogo. Aún así, gráficamente no tenía nada que envidiar a sus máquinas contemporáneas. Esto contribuye además al valor actual de Creativision como una preciada máquina de coleccionista. Es más, el emulador se está retrasando (su desarrollo está en curso actualmente) por la relativa falta de información.

Creativision, como otros aparatos de su época, ofrecía algo hoy impensable. El hecho de que fuera ampliable no era para que el usuario siempre aspirase a tener el equipo más completo y a la última, sino que fuera adquiriendo componentes en función de sus necesidades. Si lo que pretendía era divertirse un rato, no tenía que comprar el cassette, ya que la mayoría de los juegos estaban en cartucho, y no tendría la necesidad de grabar programas en cinta. Ni tampoco pedir el teclado independiente (también disponible) si le bastaba con los mandos que incorporaba. Está claro que no se puede ofrecer eso mismo hoy, pero sí que sirve de ejemplo a lo desproporcionado del consumo actual en informática. Quién sabe, igual aprenden... Gaby López ♦

EL CREATIVISION DE VTECH TENÍA EL 6502 A 2 MHZ. TRAS ESTA MÁQUINA, VTECH EMPEZÓ LA SERIE LASER, UNA ESPECIE DE CLONES DE APPLE.

http://members.tripod.com/-faberp/CV.htm
http://zock.com/8-Bit/D_Creativision.HTML
http://www.emuhq.com/creativemu/
http://members.aon.at/okrina/creativi.html
http://home.postnet.com/-rabidsmily/Hardware/Creativision/Creativision.html
http://www.heimcomputer.de/english/konsolen/creativision.html

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

Sencillamente magnífico

Programación: ***Microsoft.***

Distribuidor: ***Microsoft Ibérica.***

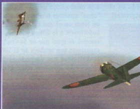
Requerimientos: ***Pentium 300 MHz (o Pentium 233 MHz con aceleradora 3D, 32MB RAM, 300MB HD, módem para multiplayer.***

Es justo reconocer cuando una empresa hace un buen programa y, a pesar de las críticas que reciben otros de sus productos, hay que quitarse el sombrero ante este simulador que de nuevo nos trae Microsoft. Combat Flight Simulator 2 es toda una lección de cómo un producto puede mejorar aún más de una versión a otra de un modo significativo, así que todos los que pensabais que la próxima entrega de Combat Flight Simulator iba a ser el mismo juego con un par de detalles cambiados, os habéis equivocado de cabo a rabo. Desempolvad el joystick que os va a hacer falta.

En el Sol Naciente

Toda esa épica que hemos visto en cientos de películas sobre pilotos japoneses y los combates en el Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial se recoge en la nueva versión de Combat Flight Simulator 2, un simulador que tal como os dijimos al comentar su anterior entrega, está destinado a crear una saga, tal como ha ocurrido con Microsoft Flight Simulator.

Antes de echar un vistazo a sus cualidades técnicas queremos apuntar un detalle que nos





parece esencial a la hora de crear un juego: que sea inmersivo. Para este planteamiento el juego tiene que retrotraernos a toda una ambientación que nos haga sentir que estamos participando en algo más que un modo de pasar unas cuantas horas, y eso es un elemento que ya hemos podido comprobar que los chicos encargados de los juegos de Microsoft saben hacer muy bien con títulos como *Age of Empires*, o uno de los favoritos de Arroba, Outwars. En Combat Flight Simulator



2 ese aspecto de la ambientación se ha conseguido de un modo soberbio, y sin necesidad de acudir a pesadísimos videos o a largos intermedios que cuenten historias.

Gráficos de ensueño

Lo primero que llama la atención en CFS2 es el estupendo nivel de los gráficos, tanto en los detalles de los aviones como en los fondos. Tal como podéis apreciar en las imágenes que acompañan a este texto, pocas veces hemos visto unos gráficos tan minuciosos como estos y con tanto nivel de conocimiento del aspecto de los aviones.

En lo referente a la jugabilidad, diremos que CFS2 es bastante más suave en sus movimientos que su predecesor, habiendo conseguido un mayor nivel de realismo. El juego se puede desarrollar tanto en modo de campaña como en modo quickcombat, permitiendo tanto en uno como en otro perfilar la dificultad de juego, bando, aparatos, etc.

El realismo se ha conseguido en otros niveles. Por ejemplo, en el sonido. CFS2 tiene abundancia de voces americanas y japonesas, que nos ambientan de manera soberbia en el fragor de la batalla; para que el realismo de la versión original no se pierda, se han conservado en la versión española, con subtítulos en



castellano, y sin doblar, para gozo de los puristas. Y es que no siempre un juego doblado por completo es lo más deseable. Esto, unido a la variedad de aviones y misiones, convierte a CFS2 en una joya, un título que se ganará los corazones de los aficionados.

Podemos decir, en resumen, que CFS2 es un simulador de combate estupendo, ideal para todas esas personas que se aburren con los simuladores civiles pero que no se atreven con los más modernos simuladores de combate dada su dificultad; CFS2 no es desde luego un "shoot' em all" pero no vas a tener que aprenderte quince tipos de armas y seis modos de radar. Solo tienes que desarrollar instinto y conocer las limitaciones de tu avión. A partir de aquí practica, aprende y cuando estés preparado conéctate a Internet para volar y luchar con toda la pléyade de aviadores que te esperan en www.zone.com.

TOP GUN FOX 2 PRO

La herramienta

Distribuidor: ***Guillemot.***

Para probar el Combat Flight Simulator 2 hemos utilizado la última maravilla de la afamada casa ThrustMaster, el joystick **Top Gun Fox 2 Pro.** La importancia de este fabricante en este tipo de periféricos se ve claramente cuando se comprueban las características del joystick. Además, Fox 2 Pro incorpora la tecnología Digital Integration™, desarrollada por ThrustMaster, que proporciona al joystick precisión y durabilidad incluso después de años de utilización, por-





que tardaremos mucho tiempo en soltarlo una vez lo cojamos por primera vez (aunque te resistas a abandonar el ratón y el teclado para jugar). Los juegos son más fluidos y el control más preciso. Uno de los aspectos que le da tanta fiabilidad al joystick es el mando giratorio. Gracias a esto tendremos el control de nuestras acciones como nunca habíamos experimentado jugando.

Un diseño atrayente y cómodo, con todo en su justo sitio y fácilmente programable a través de su propio software, ThrustMapper 3 (hasta 56 funciones, incluyendo botones especiales, de diseño y funciones exclusivas de este modelo) y un estupendo acabado (mención especial a la superficie de goma para hacer más cómodas las intensas horas de juego) contribuyen a que Top Gun Fox 2 Pro sea una alternativa fiable y de calidad a la hora de decidirnos por darnos un caprichito en estas navidades.

Parasite Eve II

Programación: Square.
Distribuidor: Acclaim España.
Requerimientos: PS One y ganas de dar muchas vueltas.



Hay quien se ha mosqueado bastante con la secuela de Parasite Eve. Lo que en su día fue un RPG lleno de acción y misterio, hoy se nos presenta como un Survival Horror cualquiera. Ya, nos hemos pasado, pero esperábamos más de Square, que claramente se ha decantado por el mercado y ha metido de lleno a Aya Brea en la temática Resident Evil. Pero no todo es tan malo...

Los creadores de la saga Final Fantasy sorprendieron a propios y extraños con el excitante Parasite Eve. Un juego de rol que tenía la capacidad de atraer a los no iniciados en el género, gracias al tratamiento de la intriga y la introducción de pequeñas pero intensas gotas de acción que le convirtieron en una rara avis del videojuego. La originalidad no es que se haya perdido totalmente en la secuela, pero sí ha salido malparada con respecto a su predecesor. De nuevo, Aya Brea tendrá que enfrentarse a los estragos de las mutaciones, de las que la Mitocondria es responsable. Por tanto, más que zombis, nos encontraremos con bichejos mutantes de todo tipo y pelaje. Otra de las compensaciones que Square nos brinda, a cambio de la pérdida de originalidad, la tenemos en los gráficos. Son de una calidad enorme y una gran riqueza de detalles. A esta sensación de estar dentro de una película contribuyen los ángulos de cámara y los cinemas del juego (no olvidemos que PE 2 está realizado por Square Honolulu, parte del equipo que está preparando casi en secreto la película de Final Fantasy). En resumen, los gráficos de PE 2 hacen enrojecer las mejillas de aquellos que dicen que Playstation (hoy PS One) ya no tiene mucho que decir en esto de los videojuegos.

Más pegas. El carácter de Survival Horror de PE 2 le lleva, casi de manera automática, a tener dentro de sí infinidad de puzzles. Exacto, esos retos que te hacen pasearte 30 veces por el mismo sitio buscando una pista, un objeto o una confesión que te permita obtener tal o cual objetivo, sin el cual avanzar en la trama es imposible. Precisamente esos puzzles que tanto molestan a los detractores de los Survival horror, abudan en PE 2. Quizá los de Square no deberían haber sido tan "académicos" y no haber respetado tanto las reglas del género, hubiéramos agradecido algo de innovación. Lo mismo ocurre en las peleas con nuestros enemigos. La pérdida del cariz RPG también ha afectado al sistema de luchas, que ahora es mucho más simple. Eso sí, no se pierde del todo, ya que conservamos algunos ases en la manga (magias) que nos darán alguna que otra sorpresa agradable en nuestros envites. No es lo mismo que en los Final Fantasy, pero es más que una simple





pistola o el puñetero bazooka que tarda la misma vida en recargar.

El aumento del terror, el suspense y la claustrofobia sirven para contrarrestar los cambios en esta secuela. También son impecables los escenarios (no son muchos, pero son diferentes de los que hemos visto en los RE), el sonido y la música. Vamos, que Square ha descuidado algunos aspectos del juego, pero hay otros tan cuidados que le suben la nota. Evidentemente, puede no satisfacer ni a los fans acérrimos de los Survival Horror ni a los amantes de los RPG, pero sacudiéndose algunos prejuicios y fijándonos en el impecable apartado técnico, PE 2 no deja de ser un juego excelente.



NOTICIAS: Episodio I



Por fin tenemos la ocasión de albergar una feria de videojuegos del nivel de las "grandes". La primera edición de Barcelona Videojuego ha sido un excelente punto de partida, tanto para la organización como para el público. Se ha visto de todo, desde las últimas novedades hasta un agradable rinconcito para las máquinas antiguas. Conferencias, presentaciones, concursos... Hubo mucho que ver y jugar, prueba de ello son las visitas al evento; unas 32.000 personas se acercaron al videojuego en todas sus formas.

Ojalá dentro de poco, cuando se hable de las grandes citas del videojuego (E3, ECTS, Tokyo Gameshow) también se incluya en el saco a Barcelona Videojuego (www.barcelona-videojuego.com), celebrado en el recinto de La Farga (Hospitalet).



Desde luego por empeño no va a ser, ya que esta primera edición ha puesto toda la carne en el asador. Por un lado, no faltaron los grandes





(Sega, Sony y Nintendo), ni tampoco algunos serios aspirantes a ingresar en este selecto club. Sirva de ejemplo la expectación creada por Microsoft y su flamante X-Box (máxime con las noticias que corrían, como la "fuga" de Oddworld de PS2 a X-Box y el firme apoyo de muchos desarrolladores). Otras presentaciones que dieron que hablar fueron las de La Prisión (la apuesta online de Dinamic), Baldur´s Gate 2 (acaba de aparecer la primera demo que ocupa... ¡640 megas!), Power Tank (del que incluimos un vídeo promocional en nuestra revista "hermana" PC Gratis) y Space Channel 5 (Ulala de carne y hueso incluida), entre otras.

Tampoco podían faltar los omnipresentes Matra en este evento. Gracias a la colaboración de Solojuegos, los "otros" aparatos tuvieron su sitio en un lugar en el que se le da mucha importancia a lo último y lo más comercial. Al igual que en Sonimag (y esperemos que también en el SIMO) la curiosidad que despertó el despliegue de máquinas como Atari y MSX desbordó a más de uno que se ha reído de la "secta obsoleta". En la web de Matra (www.matranet.net)



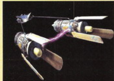
hay gran cantidad de imágenes que atestigüan lo divertido que es pasearte por estos sitios y encontrarte con un flamante Atari con el Arkanoid 2 listo para ser jugado. Por algo la experiencia de jugar con estas máquinas sigue siendo algo único, por eso fue una sorpresa muy agradable ver cómo pasado, presente y futuro del videojuego convivieron en la primera y muy prometedora edición de Barcelona Videojuego. ◆

Star Wars
Episode One: Racer

Programación: Lucasarts.
Distribuidor: Electronic Arts España.
Requerimientos: *Una Dreamcast y mucho odio a Jar Jar (por aquello de que florezca el Lado Oscuro).*



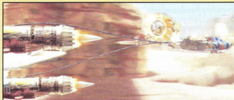
La maquinaria de Lucas poderosa es. Abducirte podría... Con cierto retraso, llega a Dreamcast uno de los mejores títulos basados en el polémico Episodio Uno: La Amenaza Fantasma. La discutible habilidad como director de Lucas está a años luz de su habilidad como comerciante, que despliega con envidiable maestría. No en vano la saga



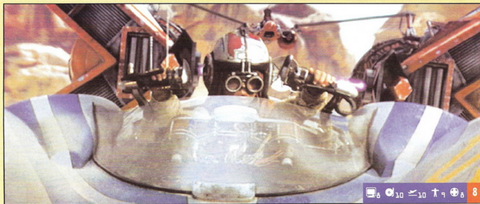
galáctica lleva años y años vendiéndose y revendiéndose, creando nuevos fans y satisfaciendo (en mayor o menor medida) a los fieles de toda la vida (sí, porque seguro que aunque te indignaras con el dichoso Episodio Uno, te la compraste en vídeo y tienes 26 camisetas con la cara de Darth Maul). Y uno de los caminos que con mayor éxito utiliza de un tiempo a esta parte es el del videojuego.

Menos mal, por cierto, que se trata de Racer. Que si llega a ser La Amenaza Fantasma... Pero no, se trata de la versión Dreamcast del juego que causó sensación en PC y N64. La secuencia de la carrera de vainas (todo un homenaje de Lucas a la carrera de cuádrigas en Ben Hur) fue pensada por el padre de la saga como una buena excusa para sacar un juego. No por nada, el equipo que programó Racer estuvo trabajando codo con codo con los de ILM, y la verdad es que no falta de nada. Desde los escenarios con climas extremos, hasta el taller de Watto, pasando por los enemigos con muy mala leche (Sebulba dando caña incluido) y, cómo no, la sensación de velocidad (esa velocidad que, aunque parezca mentira que pueda ser controlada por un niñato que no para de decir "¡yupiiii!"), que es el punto fuerte del juego. Porque si fuera un juego de carreras de toda la vida pero ambientado en el universo Star Wars, otro gallo cantaría.

La versión Dreamcast de Racer conserva los cinemas de la versión PC (cosa que no se puede decir de la versión N64), toda la velocidad y la fluidez del original, la imponente banda sonora del genial John Williams... Y poco más. Lo cierto que es que con el tiempo que ha pasado de una a otra versión, se podían haber incluido algunos extras que le dieran a DC la oportunidad de haber reído la última. Como mucho, se ha metido el típico Internet Ranking, para que el más rápido del barrio fardee vía Dreamarena. Ahí se acabó la historia. Ni modo multijugador ni gai-



tas, que para eso ya está Q3, es lo que nos viene a decir Lucasarts. Puestos a soñar, nos hubiera gustado que el lanzamiento de este Racer fuera acompañado de la conversión de la recreativa Racer Arcade, cosa que nos habría puesto los pelos de punta. Paciencia, ¿no? Para no ser injustos, hay que decir que es muy jugable, engancha a la primera, tiene modo para dos jugadores y para colmo el regustillo de Star Wars que hay en el ambiente le da un punto más a Racer. Muy recomendable, si eres fan de la saga, y si quieres salirte un poco de la tónica general de los juegos de carreras. Eso sí, si puedes, cómprate también Metropolis Street Racer... ◆



8 10 10 9 8 — 8

SURF RIDERS

Programación: Ubi Soft.
Distribuido: Ubi Soft España.
Requerimientos: PS One y un bañador con florecitas.

Los deportes llamados "extremos" tienen juegos bastante conocidos... ¿Todos? ¡No! Entre la maraña de Tony Hawk, Cool Boarders, SSX, Snow Surfers, ESPN (varios títulos), Dave Mirra Freestyle BMX, Street Boarders, Sega Extreme y demás, hay un hueco bastante significativo que a ti, fan del surf, puede incluso ofenderte. Hay que remontarse a juegos como California Games de Epyx en los ordenadores de 8 bits para encontrar un juego claramente decantado por el surf... Y a la vez sea medio decente. Por fin, aparte de snow y skate, hay surf.



Tampoco nos pasemos. Surf Riders tenía todas las papeletas para ser ese pedazo de juego de surf que los aficionados esperaban como agua de mayo. Y la pena es que se ha quedado a medio camino, y que corre el peligro de no gustar ni a los que ya conocen este singular deporte como los que lo ven de pasada en series y películas del tipo Le llaman Bodhi. De cualquier manera, la sequía de juegos de esta temática le convierte casi en la única alternativa, con lo que no le faltarán novias a Surf Riders.

La primera en la frente. Si hoy en día no hay juego, del tipo que sea, que no



llene la pantalla de modos de juego, Surf Riders tiene el "descaro" de presentarse con dos solitarios modos, una Copa del Mundo y un Modo Libre. Exacto, se nos puede acabar demasiado pronto. Por lo menos tenemos cierta variedad de participantes y de tablas, porque si no más de uno se echaría a llorar. Tranquilidad, todo el mundo en su sitio. Segundo problema, ser un surfero es bastante más difícil de lo que parece, por lo menos por lo que se deduce en Surf Riders. Lo decimos porque cuesta Dios y ayuda empezar a cogerle el tranquillo al juego. O sea, manejabilidad más bien complicada. No es imposible, menos mal, ya que en varias partidas incluso estaremos de pie sobre la tabla. La cosa mejora desde ese momento, y aunque los movimientos son muy limitados (¿insinúa alguien que al mando de PSX le faltan botones... O es que no han sabido dar movilidad a los personajes?), Surf Riders empieza a ganar algunos puntos. En su haber también está el apartado musical, que corre a cargo de grupos con nombres tan pintorescos como Pollo del Mar. Eso sí, ambientan un montón.

Surf Riders sigue dejando el campo totalmente abierto para que venga un juego de surf que empiece a satisfacer a los fanáticos de este deporte, y que sea a la vez lo suficientemente atractivo como para merecer la atención del resto de jugones. ◆



DINO CRISIS

Programación: Capcom
Distribuido: Virgin Interactive España
Requerimientos: Pentium 200 mhz, 32MB RAM, 4MB VRAM, CD ROM 4X, DirectX 6.1 (se recomienda Pentium II 450 mhz, 64 MB RAM, aceleradora 3D con 16MB VRAM, CD ROM 8X)



Que Capcom se metiera en el PC pudo sorprender en su día a más de uno. Que para hacer su entrada en los ordenadores se dedicara a hacer conversiones de sus últimos éxitos ya no sorprende tanto. Es una táctica muy extendida entre las grandes compañías japonesas. Si Sega en su día sacó versiones PC de Virtua Cop y House of the Dead (entre otras), Square revisita los últimos capítulos de Final Fantasy y Konami lanza Metal Gear Solid para ordenador... ¿Se iba a librar Capcom? Ni mucho menos. Es más, hace tiempo ya pudimos jugar con Resident Evil 2 en PC. Curiosamente, Capcom saca estas versiones de sus Survival Horror casi al mismo tiempo que en Dreamcast (ahí están Dino Crisis y Resident Evil 3: Nemesis). La verdad es que es de agradecer que estos títulos, verdaderas joyas del software, salgan en PC, pero habiendo juegos más recientes, como RE Code: Veronica y Dino Crisis 2, las anteriores entregas pueden haber perdido parte de su interés.



Cómo no, para hacer más atractivo este lanzamiento, se le ponen los añadidos de rigor. Añadidos que siguen llamando la atención, como que se pueda disponer desde el principio de esos modos de juego ocultos, mientras que en su versión consolera han tenido que ser conseguidos con sangre, sudor y lágrimas. Además, el juego se ve en



alta resolución, más nítido y detallado, y se puede registrar la puntuación en Internet, *a la Dreamcast*. Pero sigue siendo el mismo juego que nos hemos pasado en consola. Para los rezagados, Dino Crisis fue la enésima vuelta de tuerca de Capcom en el campo de los Survival Horror. Esta vez los fondos no eran prerrenderizados, sino generados en 3D por la máquina. La cámara no era fija, y se cambiaban los zombies con mucha hambre por dinosaurios con mucha hambre. Le fallaba un pelín la adicción en comparación con sus predecesores, pero aspectos como la ambientación y los gráficos seguían siendo soberbios. Y había cantidad de puzzles. Esos puzzles que han hecho que más de un jugón despotrique de los Survival Horror, porque se corre el riesgo de hacerlos anodinos, repetitivos y consinos (piedra azul que encaja en soporte rojo para abrir puerta romboide, combina nosecuantos elementos en tal máquina para sintetizar antídoto al veneno de tal planta o bicharraco que nos hemos encontrado a la vuelta de la puerta romboide).

Aunque con menor intensidad, sigue dando esos impagables sustos de la saga Resident Evil, y consigue que nos metamos en el juego casi desde el



principio. Los dinosaurios son un pelín más inteligentes que los zombies y darán más guerra sobre todo cuando tengamos que cargarnos a criaturas enormes con modestas armas y minúsculos tranquilizantes. Es una buena opción mientras rezamos a Capcom para que saque Code: Veronica en PC na montaña o una cueva oscura. ◆



Metropolis Street Racer

Programación: **Bizarre Creations.**
Distribuidor: **Sega España.**
Requerimientos mínimos: **Una Dreamcast y airbag de conductor.**

MSR METROPOLIS STREET RACER

Por unas razones u otras, hay ciertos títulos fundamentales de los juegos de conducción que faltan en Dreamcast.



No hay un Ridge Racer que pasee su jugabilidad y su clase por los 128 bits de Sega, no hay un Gran Turismo que te deje embobado con su estilo, no hay un Driver que saque el fanfarrón que todos llevamos dentro, y por razones obvias no hay un Mario Kart que haga



furor en el vecindario con sus carreras a cuatro. Por no haber, no hay ni un Colin McRae que echarnos a las manos para olvidar los malos momentos de Carlos Sainz al volante. Sin embargo, en Dreamcast hay "otros" juegos de conducción, que se han repartido el pastel, con desigual suerte. El desafortunadísimo Buggy Heat, el mítico Sega Rally, el sorprendente Speed Devils (que pronto tendrá versión online en DC), el consagrado V-Rally... Pero faltaba ese título definitivo "de coches". Y ahora no es que tengamos por fin uno, es que tenemos tres.

La salida casi simultánea al mercado de MSR, Ferrari 355 y Sega GT hará



que más de uno vuelva a pensarse eso de que en DC no hay buenos juegos de coches. Por lo pronto MSR, que es el primero que ha llegado a nuestras manos, es todo un prodigio técnico, un derroche visual y pura dinamita en lo que se refiere a la adicción. Algo que es casi milagroso en un género manido como él solo, el de los juegos de conducción.

El nombre de Bizarre Creations está inevitablemente unido a la velocidad. Formada por antiguos miembros de la mítica Psygnosis, esta casa produjo Formula 1 para PSX, un juego que con-

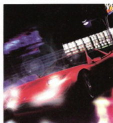


tribuyó a demostrar lo que podían dar de sí los 32 bits de Sony. Anteriormente responsables de juegos como Wiz ´n´ Liz y The Killing Game Show para Amiga, lo último que hemos visto de estos chicos es Furballs, para PC y Dreamcast. Metropolis Street Racer tiene una historia difícil, llena de complicaciones y retrasos; era uno de los juegos anunciados para acompañar (y apoyar) el lanzamiento de Dreamcast.

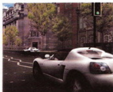


Sin embargo, los continuos retrasos dieron pie a las malas lenguas, que especularon con que el juego no llegaría a ver la luz, fruto de la complicada travesía comercial de la consola de Sega. Sin embargo, unos cuantos años después del comienzo de su desarrollo, por fin podemos jugar con MSR. Y vaya si ha merecido la pena la espera.

Uno de los aspectos que más quebraderos de cabeza ha dado es el de los escenarios. Las calles de Londres, San Francisco y Tokyo están recreadas hasta el último detalle, muy trabajadas, sobre todo con el objetivo de dar variedad al juego, ya que cuenta con



más de 200 circuitos (aunque "solo" nos movamos por tres ciudades)... Por los que correrá una gran variedad de coches (además de marca). A los consabidos modos de carrera rápida y



contrarreloj se les une un especial modo de desafío, el Street Racer. Todo un reto a nuestros reflejos (y a veces a nuestra paciencia): tomando como referencia la filosofía Kudos, que deberemos ganarnos a modo de puntuación carrera a carrera. Tendremos bonificaciones y penalizaciones durante los trayectos, en función de nuestras habilidades (o falta de ellas) al volante. Todo esto contribuye a una dificultad muy ajustada, preparada para no acabarnos la primera fase en un abrir y cerrar de ojos.

El nivel gráfico alcanzado en MSR es simplemente soberbio. Si bien se echan en falta más efectos de luz que le hubieran conferido aún más realismo y vistosidad (y de paso, la perfección), el aspecto de los coches, los efec-



tos del clima y el detalle de los escenarios serán muy difíciles de superar. El apartado sonoro no le queda a la zaga. Los efectos del coche son estupendos, pero lo que se lleva la palma es la música. Como si de un autorradio se tratara, oiremos toda una selección musical, con todos los estilos, desde el



country hasta el hip hop (además, podremos seleccionar el estilo que queremos escuchar en ruta); incluso anuncios y noticias nos acompañarán durante las carreras. Jugable y adictivo como pocos, además es un juego que dura, tardaremos en sacarle todo el jugo a MSR (aparte de todos los modos de juego -incluyendo el multiplayer en split screen-, podemos bajarnos más coches de Internet). Cosa que es para alegrarse, porque nunca querrás que se termine. Fabuloso. ◆



9 · 10 · 10 · 9 · 10 — **9**

[Win32.Girigat]

Este mes sentamos en nuestra mesa de operaciones a Girigat: el monstruo de 63 cabezas... un polifacético virus de producción española del conocido creador de virus Mr Sandman.

```
Nombre: Win32.Girigat
Alias: Ninguno
S.O: Windows32
Tamaño:4937 bytes
```

Después de la resaca de los últimos y complicados análisis de virus este mes sentamos en nuestra ya famosa mesa de operaciones a un virus sencillo pero extremadamente curioso. Estoy hablando de 'Bat-BOY', un infector de ficheros .BAT 'Residente en memoria y full stealth'.

Introducción

Hablar de las características de Girigat es algo difícil, podemos afirmar que es un virus nativo de las plataformas Win32 (Win9x/NT/CE) pero no podemos afirmar la forma de actuar, ya que este altera su forma de reproducirse cada vez que infecta una nueva máquina. Es por ello por lo que tendremos que describir lo que Girigat puede llegar a ser y no, como de costumbre, lo que a ciencia cierta es.

El virus modifica su comportamiento en cada maquina que infecta.

Pues bien, Girigat puede actuar como un virus residente por proceso o como un virus de acción directa (runtime), puede infectar archivos en el directorio por defecto, en el directorio donde está instalado Windows o bien en ambos.

Además las dos formas de infección pueden combinarse también para dar lugar a un virus extremadamente infeccioso.

Los objetivos de Girigat son los ficheros CPL (Control Panels), EXE (formato PE) y SCR (SCReensavers), pero al igual que las anteriores rutinas el virus no siempre infecta los tres tipos de archivo, sino que puede darse cualquier combinación de los tres.

Como no podía ser de otra forma, el nombre del virus es el resultado de traducir la palabra 'camaleón' al hindi, el idioma oficial de la India.

EL VIRUS POR DENTRO

El inicio del virus, como no podía ser de otra forma, consiste en una rutina que calcula el desplazamiento relativo o delta offset. Acto seguido obtiene la dirección base y la dirección real (Virual Address) del punto de entrada del host.

El siguiente paso es buscar las APIs necesarias para su correcto funcionamiento, muchos virus asumen esas direcciones, con lo que son totalmente dependientes del sistema operativo para el que fueron programados (las direcciones de las APIs varían entre las diferentes versiones de Microsoft Windows). Sin embargo, Girigat utiliza el método inventado por Jacky Qwerty (ex militante de 29A), que consiste en guardar las RVAs (Relative Virtual Address) de las APIs 'GetModuleHandle' (usada para obtener la dirección de KENERL32.DLL) y 'GetProcAddress' (usada para obtener la dirección de cualquier API). Como prácticamente cualquier ejecutable normal de Windows posee estas dos APIs en su tabla de importaciones (IT o Import Table), este problema desaparece. En contrapartida, si un ejecutable es infectado en Windows 98 y luego es llevado, por ejemplo, a Windows NT este no funcionará ya que lleva en su código unas RVAs incorrectas para el nuevo sistema operativo.

Girigat modifica el fondo del escritorio.

Informacion del sistema ... o de Girigat ;).

Sin embargo, Girigat va un paso mas allá y en lugar de basarse en RVAs obtenidas durante la infección como hacen la mayoría de los virus, realiza un simple escaneo de la IT del host (que el loader de Win32 rellena cuando se ejecuta la aplicación) en busca de la dirección de 'GetModuleHandle', con lo que el problema anterior desaparece. Y digo que desaparece porque una vez que posee la dirección del 'KERNEL32.DLL' gracias a 'GetModuleHandle' se prepara para usar 'GetProcAddress' para obtener las direcciones de las demás APIs, pero también evita usar la RVA obtenida mediante el proceso de infección para optar por una técnica simple y efectiva: escanear la tabla de exportaciones (ET o Export Table) del 'KERNEL32.DLL ' para encontrar la dirección de 'GetProcAddress'.

...el nombre del virus es el resultado de traducir la palabra 'camaleon' al hindi, el idioma oficial de la India.

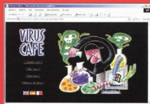
Una vez obtenidas las direcciones de estas dos APIs el virus obtiene, por fin, la dirección de las demás APIs necesarias para su correcta ejecución.

Mister Sandman es el creador de Girigat.

EL CAMALEÓN

Como ya comente más arriba, el virus es




VirusCafe la pagina personal de MrSandman.

capaz de mutar su forma de actuar y de mantener el mismo patrón para una misma maquina, esto lo lleva a cabo mediante la API 'GetComputerName'. Sus posibles mutaciones son:

❑ En cuanto al modo de acción:
o Acción directa
o Residencia por proceso

❑ Infección
o Directorio por defecto
o Directorio de Windows

❑ Ficheros portadores
o CPL (paneles de control)
o EXE (formato PE)
o SCR (salvapantallas)

❑ Payload
o Cambio del diseño del escritorio
o Movimiento aleatorio del cursor
o Cuadro de Mensaje
o Apertura y cierre de la bandeja del CD-ROM.

La elección de cualquiera de estas opciones no es excluyente salvo en el payload, es decir, el virus puede ser 'de acción directa' y 'residente por proceso' y puede infectar un tipo de archivo, dos e incluso tres ... pero nunca ninguno.

RESIDENCIA POR PROCESO

Con este nombre bautizó Jacky Qwerty (ex 29A) el modo de residencia que él mismo inventó y que se ha convertido en un estándard. Girigat utiliza esta técnica, que se basa en enganchar las APIs que el programador quiera parcheando la Import Table del huésped. De esta manera, cuando se llame a una API enganchada por el virus, este tomará el control e infectará los ficheros que estén a su alcance para acabar cediendo el control a la API original. Elegante y transparente.

Las APIs que el virus engancha son (en ANSI y UNICODE): CreateFileA, CreateFileW, FindFirstFileA, FindFirstFileW, FindNextFileA, FindNextFileW.

INFECCIÓN

Si el virus decide usar el método runtime para infectar ficheros, solo deberá usar las APIs 'FindFirstFile' y 'FindNextFile' para encontrar ficheros en el directorio por defecto y/o en el de Windows (dependiendo de lo elegido anteriormente). Bien sea por el método runtime o por residencia por proceso, el virus debe chequear que el tamaño del fichero deje espacio suficiente para el cuerpo del virus y 4096

> *Girigat es un virus polifacético, bien programado y con unos detalles importantes frente a otros virus que podríamos denominar 'del montón'.*

bytes extra sin alcanzar el tope de FFFFFFFFh bytes. Acto seguido chequea la extensión del fichero para filtrar los ficheros CPL, EXE y SCR (ficheros susceptibles de ser infectados).

En este momento el virus abre el fichero (si fuera necesario) y lo mapea en memoria mediante las APIs 'CreateFileMapping' y 'MapViewOfFile' para acto seguido chequear el fichero para comprobar que se trata de un fichero válido para su infección. En concreto chequea que contenga la marca 'MZ' y luego 'PE' para comprobar que se trata de un EXE de tipo PE válido. Además comprueba que no se trate de una DLL renombrada fijándose en la sección 'Characteristics' de la cabecera PE. El método de infección usado por Girigat es el más extendido y que parece haberse convertido ya en un estándar: introducirse en la última sección del fichero y realizar los cambios pertinentes en la cabecera PE. Esto lo consigue obteniendo el tamaño de la última sección del fichero, el alineamiento y el punto de entrada y realizando las modificaciones necesarias: calcular el nuevo punto de entrada, el nuevo tamaño de la sección y del fichero y el nuevo tamaño alineado. Una vez realizados esos cambios en la cabecera PE el virus añade una copia suya en la ultima sección y da por finalizado el proceso.

PAYLOAD

Al principio del virus, este comprueba la fecha del sistema usando para ello la API 'GetSystemTime'. Dado que el virus guarda la fecha en la que se produjo la infección de la aplicación que se está ejecutando puede comprobar si han pasado exactamente 3 meses y en caso positivo existirán un 50% de posibilidades de que Girigat lance uno de sus cuatro payloads.

Para llevar a cabo alguno de los payloads el virus debe obtener las direcciones de las APIs de otras librerias mediante 'LoadLibrary' y 'GetProcAddress'. Las librerías son: 'ADVAPI32.DLL', 'SHELL32.DLL' 'USER32.DLL' y 'WINMM.DLL'.

El primer payload cambia el diseño del escritorio de Windows, creando un fichero 'Girigat.bmp' en el directorio raiz y modifica los valores 'Background', 'Wallpaper', 'TileWallpaper' y 'WallpaperStyle' del registro para que la siguiente vez que se inicie el sistema el fichero 'Girigat.bmp' aparezca centrado en el escritorio.

El segundo payload se trata de un bucle que mueve el cursor del ratón a posiciones aleatorias.
El tercer payload muestra una ventana típica de 'Información del sistema' pero con algunos datos cambiados.
El cuarto y ultimo payload se trata de un bucle infinito que abre y cierra el CD ... pudiendo llegar a estropearlo si el usuario no se da cuenta en mucho tiempo..

CONCLUSIONES

Girigat es un virus polifacético, bien programado y con unos detalles importantes frente a otros virus que podríamos denominar 'del montón'. Visto así ... casi da ganas de hacer uno, ¿verdad? Hasta el mes que viene.
ThE_WiZArD ■

Virus Information Center

http://www.cai.com/virusinfo/

Algunos de vosotros nos habéis pedido sites donde se pudiera encontrar una especie de "enciclopedia" de emergencia sobre esos virus que de pronto aparecen y no se tiene ninguna información de ellos. Aunque hay bastantes sitio donde calmar este tipo de necesidades, uno de los más serios y avalados es el de los fabricantes de InoculateIT. Obviamente la intención del site es contar las excelencias del producto (que de hecho es bastante bueno) pero podemos acceder a un motor de búsqueda sobre estos temas que nos ayudará a despejar determinadas dudas que en un momento de ataque vírico pueden ser cruciales.



El sello de lo diferente

[Coleccionismo]

Estamos acercándonos al último mes del año... Es por ello por lo que las noticias, como el frío, se acrecientan, y un servidor se encabrona porque en Madrid hace BASTANTE frío xD. Este mes os he preparado un pequeño informe sobre cómo conseguir juegos para unas cuentas consolas que están olvidadas en el armario de mucha gente porque ya no pueden conseguir juegos nuevos, algunos consejos para conservar vuestros cartuchos. Decir que estoy muy interesado en conocer a usuarios de 3DO, así que enrollaos y escribidme! ;). Y si sois ex usuarios y ya no vais a usar más vuestra consola, enviádmela :P. Lo mismo digo para la CDTV de Commodore o cualquier otra consola fuera de lo común! :)

Devolviendo la vida a tu consola dormida desde hace xx años.

Es posible que seas uno de los afortunados poseedores de una consola 3DO FZ-1 de Panasonic. Incluso, al igual que yo, es posible que tengas un pequeño puñado de juegos, esto es, 10, 15, y estés orgulloso de haber conseguido encontrar "tantos"... Sin embargo, al igual que yo, te puedes haber cansado de ellos, en especial si la mayoría de tus juegos son de una calidad dudosa... Y creedme cuando os digo que a España (Si, ese país del tercer o cuarto mundo) llegaron prácticamente los peores títulos del catalogo de la genial 3DO. Pero no acaba aquí el problema... La 3DO solo es un ejemplo: encontrar juegos, BUENOS juegos para consolas como la MegaCD, la CD32 o en menor medida, la Saturn, se ha convertido en toda una odisea que acaba con los nervios de cualquiera de los propietarios de dichas consolas...



Creative tenía una tarjeta que ejecutaba los juegos de 3do en PC.

Todos conocéis mi opinión respecto a la piratería: Me parece VERGONZOSA la actitud de toda esa gente que escudándose en que compañías como Sony o Sega venden muy caros los videojuegos se dedican a grabarse a troche y moche todos los títulos que caen en sus manos para luego jugar una tarde y meter el CD pirata en la caja junto a los otros 100 ó 150. A esta gente, simplemente, NO le gustan los videojuegos, y juegan por mimetismo, porque la demás gente, sus amigos, lo hacen... Sin embargo, a la hora de conseguir software para un sistema para el cual nos resulta casi TOTALMENTE imposible, sí considero oportuno utilizar este tipo de juegos... Esto NO es piratería.

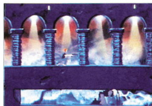
Existen personas en este mundo que se dedican a jugar con su adorada consola y un día se quedan solo porque la gente es así de gilipollas y si no juegan con el ultimo modelo de ordenador o consola su ego y su potencia sexual se ven reducidos notablemente... Sin embargo, un día un mono bajó de un árbol e invento una cosa que se llama INTERNET, de la cual a lo mejor habéis oído hablar a algún retrasado mental en la tele... Los usuarios de sistemas olvidados como la 3DO se están organizando cada vez mas, y empiezan a verse páginas web desde donde se tiene la posibilidad de bajar imágenes ISO de juegos que son, hoy en día, imposibles de encontrar en ninguna tienda de videojuegos, incluso en las especializadas en videojuegos de coleccionismo. Por supuesto, todo esto tiene un inconveniente bien claro: bajar, por ejemplo, el Another World (Out Of This World fuera de nuestras fronteras), versión ultra-mega-súper mejorada para 3DO supone una enorme descarga de más de 60 ficheros que suponen casi 300 megas comprimidos con el RAR en total... Los usuarios de módems tienen de momento un poco difícil acceder a dichas magnitudes de megas por mucha tarifa plana que se tenga; afortunadamente poco a poco se están imponiendo, cada vez más, otros métodos de conexión tales como la RDSI, el cable y el ADSL... Bajar esto simplemente necesiatará un poco de paciencia por parte del interesado en estos casos ;). Una de mis webs preferidas para descargar juegos de 3DO es 3DO X-Treme. Esta página web está localizada en:

http://www.litespeedcomputers.com/3do/

> **Encontrar juegos, BUENOS juegos para consolas como la MegaCD, la CD32 o en menor medida, la Saturn, se ha convertido en toda una odisea que acaba con los nervios de cualquiera de los propietarios de dichas consolas.**



Aquí tenéis uno de los items de 3do más raros.



Esta es la mejor versión de Another World!!

Si rebuscamos bien por la página en pocos minutos podemos localizar entre 50 y 60 títulos a la hora de escribir este artículo, lo cual es una cifra gigantesca, y todos esperando ser bajados y quemados con nuestras grabadoras de CDs para volver a la vida mágicamente delante de nuestras narices al encender la consola... 3DO X-Treme pertenece a una especie de "familia" de páginas web dedicadas a las imágenes ISO, junto a Sega X-Treme y CD32 X-Treme... Dentro de Sega X-Treme podemos encontrar dos secciones principalmente, una dedicada a la GENIAL MegaCD y otra a la Saturn. Con lo tiradas de precio que van estas dos consolas actualmente, ¿No es una alegría enorme poder bajarnos los mejores juegos programados jamás para estas dos consolas? :)


La Fz-1!

Una vez nos hayamos hecho con los ficheros y hayamos obtenido las imágenes descomprimiéndolos con cualquier descompresor como puede ser el WinRAR o el UnRAR de Amiga nos será extremadamente sencillo convertirlas a un juego "físico". Esto será tan sencillo como cargar, por ejemplo, el CDRWin y cargar el fichero ".cue" que acompaña a los juegos, o grabar la imagen iso con cualquier programa que sirva para dicha


Este es el modelo que necesitáis para jugar.

tarea como el Make CD o el Burn IT de Amiga. Funcionarán sin ningún problema mientras nuestra consola no sea el modelo FZ-10 de Panasonic o el modelo de Goldstar. Los pobres desdichados que tengan alguna de estas dos consolas tendrán que seguir con sus juegos originales como siempre... O enviarme la consola a mí para que yo la aproveche :P Debéis tener cuidado, hay algunos tipos de CDR que son de tan baja calidad que la consola a veces no es capaz de leerlos correctamente... No vale la pena perder un juego por el simple hecho de ahorrar 25 ó 50 pesetas, ¿no creéis? :) Si a alguien le extraña que no haya mencionado alguna otra consola de CD como puede ser, por ejemplo, la NeoGeo CD, que sepa que esto se debe principalmente a dos motivos: primero, esta consola sigue vigente en el mercado japonés, siguen saliendo juegos actualmente, por lo que cualquier imagen iso que haya en internet constituye un acto de piratería en toda regla, cosa que yo desapruebo y que además metería en un buen lío a esta revista. El segundo motivo es que los juegos de NeoGeo CD no tienen ni punto de comparación a sus homónimos de cartucho: la mayor cagada de la historia de SNK ha sido creer que cambiando el soporte de sus videojuegos a favor de los CDs la cosa iba a mejorar... Cartuchos forever!!!!! Claro que, para que sean "forever" de verdad, nada mejor que leeros este pequeño reportaje que os he preparado para que sepáis cómo conservar en perfecto estado vuestros cartuchos...

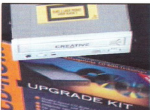
Cuidado y mantenimiento de cartuchos de videojuegos

Muchas consolas de videojuegos y algunos ordenadores, como el MSX, tienen, o al menos, pueden utilizar, cartuchos de videojuegos. Los cartuchos son un soporte realmente resistente, pero que con el paso del tiempo, y entiéndase esto como varios años, comienza a ensuciarse con el uso, llega a fallar. Esto es algo realmente molesto, que sin embargo tiene fácil solución. Las conexiones de los cartuchos suelen estar compuestas de varios componentes tales como el oro para permitir la mejor transmisión eléctrica posible. En el mercado, hace unos años, podíamos encontrar algunos "kits de limpieza" tales como el de Nubi, que traían

Dentro de Sega X-Treme podemos encontrar dos secciones principalmente, una dedicada a la GENIAL MegaCD y otra a la Saturn. Con lo tiradas de precio que van estas dos consolas actualmente, ¿No es una alegría enorme poder bajarnos los mejores juegos programados jamás para estas dos consolas?

un líquido especial y una serie de almohadillas con un pequeño artilugio de plástico que permitían una cómoda y eficaz limpieza del cartucho. Sin embargo, actualmente, aparte de un servidor mismo, no conozco a nadie con uno de estos kits... Así que nada mejor que improvisarlo nosotros mismos! :) Fabricar nuestro propio kit de limpieza es muy barato y sencillo. Tan solo necesitamos bajar a cualquier supermercado y adquirir agua destilada y unos bastoncillos de algodón. A quien esto le parezca muy cutre, o una barbaridad, que lo piense de nuevo: los componentes que se utilizan para la fabricación de las conexiones NO se oxidan con el agua!!! Sin embargo, jamás utilicéis agua normal de grifo para esta labor: el agua del grifo, especialmente en lugares como Barcelona, contiene una cantidad horrorosa de componentes tales como flúor, cal y muchas otras que el gobierno no quiere que conozcamos... Así que solo debéis utilizar este tipo de agua para emergencias, y cuando podáis, volver a limpiar las conexiones con agua destilada.

Para realizar correctamente la tarea, coged un bastoncillo y humedecedlo. No os paseís, no debe gotear u os podéis meter en problemas. Frotad las conexiones haciendo una presión firme y moderada, tampoco es cues-



Se necesitaba específicamente ESTE lector de CDs.

tión de partir la placa del cartucho por la mitad. Por si las moscas, que nadie sea tan mongolo de realizar esta operación con el cuerpo del cartucho y las conexiones para arriba: hacedlo con el cuerpo para arriba y las conexiones abajo, de esta forma si se formara alguna gota de agua en vez de meterse dentro del cartucho, lo cual sería un desastre, caerá inofensivamente al suelo. Una vez hayamos limpiado las conexiones humedeciéndolas, le damos la vuelta al bastoncillo y las secamos. Repetiremos esta operación un par de veces más para limpiar a fondo las conexiones. Una vez hecho esto deberían brillar como la primera semana! :) Para terminar, como cada mes, os recuerdo la dirección de correo electrónico donde podéis contactar conmigo par toda clase de preguntas, donaciones, kute-katas y sugerencias sobre la sección:

g.manu@navegalia.com

Por favor, no me escribáis más a la dirección que os dije el mes pasado en zigurat.com, ya que por diversos motivos esta cuenta ya no es operativa... Lo siento, gente, tendréis que recordar la de siempre ;P

Por cierto, a todos los que me escribisteis el mes pasado y no os contesté, especialmente al amigo que me iba a enviar el Atari ST, por favor, reenviadme los mensajes. Y si alguien sabe por qué puede ser que las placas de recreativa que tengo sólo se vean en una de las cinco televisiones que hay en mi casa, siendo todas ellas PAL, la que funciona es de las baratas de 14", y cómo puedo arreglarlo, que ponga en contacto conmigo... ¡Un saludo y hasta el mes que viene! Kute! Kute Kata Ayame! P#### *

Lo último en informática alternativa
Noticias de actualidad

Novedades Amiga


Amiga One 1200 y 4000.

Las placas Amiga One 1200 y 4000 son una nueva expansión desarrollada por Eyetech, y que cuentan con el soporte de Amiga para correr el nuevo entorno operativo. Las características son escalofriantes: Slots PCI y AGP, puertos USB y FireWire, tarjeta gráfica de Matrox, y muchas cosas más. Estas placas incorporarán un slot para instalar el procesador compatible con los que se encuentran en los ordenadores Macintosh, por lo que para instalar, por ejemplo, un PowerPC G3 a 266 mhz, deberemos desembolsar unas 7.000 pesetas extras... ¿No es divertido? Sin embargo, a mucha gente puede parecerle que todo esto está corriendo demasiado rápido para asimilarlo... Conscientes de esto, para permitir una transición suave hacia el nuevo entorno operativo, Amiga ha anunciado que el próximo 4 de diciembre tendremos a la venta una nueva versión del sistema operativo Amiga OS: la versión 3.9. El Amiga OS 3.9 ya puede comprarse por adelantado a la hora de escribiros estas líneas, sin embargo NO se sabe NADA sobre las nuevas características a excepción de que incorporará un nuevo programa para gestionar el TCP/IP, que incorporará un reproductor de vídeo y que vendrá con nueva versión de las ROMS... Mmm... ¿¿Por qué es tan difícil esperar?? XP Al menos para lo que no habrá que esperar es para las nuevas versiones del SDK:
Por fin ha sido presentado en sociedad el Amiga SDK para Windows. La expectación ha sido enorme, y ya se han recibido un número impresionante de pedidos, superando con creces la expectación que este producto había generado entre los usuarios de Linux. Paralelamente nos llega la versión 1.2 del sdk para Linux, actualizando la versión de este sistema operativo a la que recién sale para las ventanitas del gilipuertas. Las cosas empiezan a pintar bien, MUY bien para estos chicos que ahora intentan llevarnos a buen puerto, y la verdad es que opino que en poco tiempo podríamos comenzar a ver productos Amiga en las tiendas... Esperemos que no me equivoque demasiado! :P
http://www.amiga.com

Tarjetas PowerPC


Microcode.

Juan Manchón, responsable y jefe indiscutible de Amiga Súper Bit, acaba de confirmarme a la hora de escribir estas líneas que está a punto de recibir las ansiadísimas tarjetas PowerPC + 68060 que todos nosotros necesitamos y esperamos desde hace algunos meses. Es posible que cuando leáis estas líneas aún le quede alguna, así que si estabais esperando este momento y no habéis reservado vuestra tarjeta, no esperéis mas y llamad por teléfono a alguno de los números que figuran en su página web.
Además, las placas Mediator PCI ya están disponibles al precio de 45.000 pesetas. Os resumo brevemente las características de esta placa que añade slots PCI a nuestros ordenadores Amiga 1200 y que proporcionan la posibilidad de ampliar a un precio de risa cualquier 1200:
- Compatible con las torres Elbox e Infinitiv de Micronik.
- 4 slots PCI compatibles con PCI 2.1.
- Lista para funcionar con cualquier aceleradora existente (680x0 y PPC).
- Hasta 132 MB/s de transferencia entre las tarjetas PCI.
- Transferencias entre el A1200 y las tarjetas PCI hasta dos veces superior a las conseguidas entre un A4000 y tarjetas Zorro III.

Elbox garantizará el funcionamiento de la Mediator PCI con las siguientes tarjetas PCI para PC:
- Tarjetas Gráficas basadas en el S3 Virge 4MB.
- Tarjetas Gráficas basadas en el 3dfx Voodoo 3 16MB, 3dfx Voodoo 5 32MB
- Decodificadores MPEG-2 por hardware basados en el procesador EM8400.
- Tarjetas de red de 100MB/s.
- Tarjetas de sonido basadas en el procesador Yamaha 744.
- Controladoras USB

No esperéis más y empezad a ahorrar: esta placa es una de las expansiones de hardware más increíbles que han salido para Amiga en años, tan solo igualada por las placas Amiga ONE 1200 y 4000. Os recuerdo la dirección de la página web de Amiga Súper Bit, que es la última tienda realmente activa de Amiga en España:
http://www.amigasuperbit.com/

Ifusion, prácticamente terminado

El culebrón Ifusion se acerca a su final: se comienzan a conocer los primeros datos de este programa que ya parece estar casi terminado:
- Requerirá Warp OS
- Requerirá Mac OS 8.6 o superior
- Necesitaremos 32 megas de ram... No para el emulador, sino para que funcione el Mac OS ;)
- Tarjeta gráfica o AGA
- 200 megas de disco duro... Digo lo mismo que para la memoria... Culpa del Mac OS! XP
- La emulación engañará a los programas de Power Macintosh haciéndoles creer que están corriendo en un PowerPC G3

Aún no lo tenemos entre nosotros, pero al menos es un consuelo saber que la cosa, por muy lenta que vaya, sigue funcionando :). La cuestión ahora mismo es que el compilador Storm C tiene algunos bugs que Haage & Partner están solucionando a toda pastilla, pero que hasta que no les llegue la nueva versión a Micro Code Solutions no podrán continuar... En fin, esperemos... Antes de navidad creo que ya estará disponible :).
http://www.microcode-solutions.com

Se buscan periodistas

Mundo Amiga busca colaboradores. La única revista sobre Amiga que tenemos en España y a la cual hay que subscribirse para poder tener acceso, está buscando todo tipo de colaboradores para escribir los contenidos de los próximos números. Si crees que sirves para ello, que tienes un don especial, que puedes enseñar al resto de amigueros cosas que no sepan, piénsate en ayudar a esta gente, y envíales un mensaje de correo electrónico:
amigarevista@redestb.es

Party en Granada

Bestial Amiga Party 4: la cuarta edición de esta party que se celebra en GRANADA será el mes que viene. Por diversas circunstancias no tengo acceso ahora mismo a los datos de esta party, así que os recomiendo pasar por el irc hispano, en el canal #amiga por la noche, a las 23.00 más o menos, y preguntéis a cualquiera de los que estarán ahí para que os indiquen lugar y fechas... Además, a lo mejor incluso nos vemos allí! :)

Jubilación


Petro Tyschtschenko.

Petro Tyschtschenko se retira del mundo Amiga. Petro se jubila después de muchos años luchando por distribuir nuestro querido ordenador Amiga por todos los lados imaginables del globo terráqueo, y ante la inminencia de la irrupción en todo el mundo de la nueva generación de ordenadores Amiga, nuestro amigo Petro ha decidido que ha llegado la hora de descansar... Sin embargo, yo me pregunto... ¿¿Quién nos dará ahora los pins y los pósters?? xPPP
http://www.amiga.com/corporate/110200-petro.shtml

Nueva versión de Morph OS



Morphos.

Morph OS: nueva versión ya disponible en Internet. Y en el CD de arroba de este mes, por supuesto! :) Se ha mejorado notablemente la estabilidad, incluso ahora ya no es alpha, sino una versión Beta, y se han incorporado muchas características nuevas, como el MUI PPC. Todos aquellos que poseáis una PowerPC no os perdáis la oportunidad de probar este OS en el CD de Arroba.
http://www.morphos.de

Un juego genial

Bubble Heroes a la venta. El genial juego distribuido por Cristal Interactive ha sido finalizado y puesto a la venta hace unas pocas semanas. Este juego está inspirado en Bust a Move (Alias Puzzle Bobble en según que tierras) y es el juego ideal para pasar largas tardes compitiendo con tu novio/a :P Os recomiendo darle un vistazo a las demos que he incluido en meses anteriores en el CD de Arroba y os penséis en comprarlo para apoyar a esta gente que aún cree en nuestro ordenador. Os adjunto una dirección web donde podéis leer un reportaje sobre el juego:
http://www.amigafire.com/review.asp?review=0003

NÓMADAS

REVISTA DE VIAJES, AVENTURA Y OTRAS CULTURAS

NO TODO ESTÁ EN INTERNET

148 PÁGINAS A TODO COLOR

Durante los días 20-22 de octubre se ha celebrado en Coruña la octava edición de esta emblemática party. La Arroutada ha reunido a 600 ordenadores y un sinfín de "habitantes" de este curioso mundo de la informática. Sceners, linuxeros, gamers, y usuarios de todo tipo pudieron vivir, por tres días, la emoción, la tensión y la vida de una party. Todos ellos pudieron participar en los campeonatos, fast compos, y partidas en red que allí se montaron, e incluso disfrutaron con las gogos que bailaban al ritmo de las demos. En definitiva, un fin de semana totalmente distinto.



[Arroutada Party 8]
La party del espectáculo

La party comienza

Viernes por la mañana. Es hora de que los primeros equipos vayan llegando. La gente se empieza a identificar en la puerta, y va recogiendo sus "welcome packs" (una cajita con una camiseta, una taza de desayuno, una camiseta y hasta un sándwich de jamón!). Algo perdidos, y con la irrepetible imagen del que carga un monitor, los más madrugadores se van colocando en sus mesas. También llega la prensa, confundida ante esta horda de "cibernautas" adelantados a su tiempo. En una party de este tipo, no pueden faltar las inauguraciones oficiales. El teniente alcalde de la ciudad y los representantes de los patrocinadores más potentes dan su opinión sobre esto. No saben muy bien a que se dedican estos cientos de asistentes y por eso mezclan marketing con party. Unos aplausos, y unas fotos para la galería. La party comienza realmente.

Las instalaciones

La principal novedad de esta edición fue el local: el Coliseum de A Coruña, destinado a plaza de toros, conciertos y grandes acontecimientos de la ciudad. Pero aun así, se quedó pequeño para todos los que querían asistir a la party. De hecho, las reservas que se hicieron en la pagina web cubrieron casi toda la party, dejando solo 50 plazas para el día de la apertura. La red también contó con un buen cableado y con switch suficientes (aunque después tuviese fallos que dejaron a mucha gente sin red). Hubo buenas mesas con sus enchufes y diferenciales, preparadas para toda esa cantidad de ordenadores. Los servicios, aunque se podría mejorar algo este punto, han podido con tres días intensos de gente

> *Grupos de Barcelona y del País Vasco (aparte de los propios de Galicia) se desplazaron hasta Coruña para participar en las compos y para continuar con el maratón de parties que llevamos en el cuerpo.*

e incluso se disponía de duchas y de un recinto para descansar y dormir un rato. También había un bar con tapas y refrescos para los que querían parar un rato y tomarse un café con las nuevas amistades. Los que buscaban algo más



Algún asistente también se trajo su portatil.

económico encontraron un grandísimo centro comercial justo al lado de la party. Hubo hasta carritos para cargar con todos los equipos, facilitando bastante el transporte. Ya dentro de la party, se contó con un potente equipo de sonido, con el que se pudo disfrutar a todo trapo de las demos que allí se pusieron en las pantallas preparadas para ello y conectadas a un mítico



La competición de gráficos 2D tuvo un nivel bastante alto.

Amiga 4000. ¿Quién dijo que el Amiga estaba muerto?

Las demos y las gogos

La primera noche de la party, los organizadores tenían una sorpresa guardada: la proyección de demos. Después de anunciarlo por megáfono, y de apagar las luces del Coliseum, empezó el espectáculo. Un par de gogos aparecieron en el escenario y se pusieron a bailar al ritmo de las demos más marchosas, como la Saint/HayIcon (con música de los míticos DaJormás), o la demo española Phase One, de Capsule (un grupo de Amiga). Realmente la pretensión era promover las demos, pero nadie quitaba ojo de las chicas (especialmente de la rubia, que causó sensación). El avance de la tecnología es imparable y las fotos aparecieron el



La entrada también incluía un kit básico de supervivencia.

la red ANTES de que las gogos abandonasen el escenario. Increíble.

La Demoscene

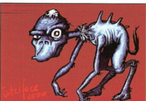
La scene tuvo mucha repercusión en la party. Grupos de Barcelona y del País Vasco (aparte de los propios de Galicia) se desplazaron hasta Coruña para participar en las compos y para continuar con el maratón de parties que llevamos en el cuerpo. Fuzzion ya estaba el viernes por la mañana preparando su demo, y los de Glue, SOS, y RGB aparecieron la madrugada del sábado. Casi todos se pusieron cerca, y hubo mucha vida en esa zona dela party. Bp (coder de Fuzzion) mostraba su nueva colección de efectos y geiger (coder de glue y centosis) deleitó a todos con su generador de texturas. También los grafistas mostraron lo que pueden hacer, y así Interface y NewAlpha presentaron unos gráficos de muchísima calidad. Quizás se notó una falta de músicos que le diesen a la party la dinámica de competiciones deseada, pero al menos, la parte de coders fue muy activa ("party coding rules" es lo que más se escuchaba por esa zona)

Se presentaron tres demos, y al final, el premio se lo llevó Solstice (siempre es una alegría ver como se consolida un grupo nuevo), aunque la demo de Fuzzion también tenía un nivel muy alto. Lo mismo pasó en el tema de intros, con Glue y Fuzzion peleándose por el primer premio. En gráficos la cosa fue menos reñida. El gráfico de Newalpha estaba realmente bien, aunque lo

Es necesario, por otra parte, destacar la presencia de sceners muy habituales en este tipo de eventos como, por ejemplo, Mat!, un habitante de las parties que ya se ha recorrido toda Europa solo para visitarlas.

tuvo que acabar en la party. Y en el apartado de música, solo se presentaron cuatro módulos, ganando Zombie del grupo Elite.

Es necesario, por otra parte, destacar la presencia de sceners muy habituales en este tipo de eventos como, por ejemplo, Mat!, un habitante de las parties que ya se ha recorrido toda Europa solo para visitarlas. Mat! es



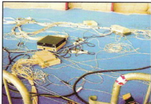
La fast 2D consistía en pintar un bicho de cuatro patas en una hora.

un mundo de historias sobre países tan desconocidos como Bielorrusia, Bulgaria, Polonia... y se ha convertido en un clásico de la demoescena europea. Qué seria de las parties sin Mat! Otro scener también muy representativo fue Wind, del grupo Network. Viajó sin ordenador desde Sevilla para saber qué era eso de la Arroutada y, al parecer, salió muy contento. Wind es uno de los mejores programadores de Amiga, y ahora empieza a trabajar en el PC. Esperemos que nos pueda mostrar algo de su talento en la siguiente Arroutada.

El Sistema Linux

No podía faltar este sistema operativo. Y es que se vieron muchísimos pingüinos en la party. El grupo más numeroso fue el GPUL, el grupo de Linux de Coruña, que se dedicaron a los campeonatos más típicos como el scripting o el Real Time Battle. Pudimos ver mucha Debian (parece que la distro más popular entre los más linuxeros) y mucho Gnome.

La compo más divertida fue, sin lugar a dudas, la del Real Time Battle. En esta competición, los participantes tienen que programar un robot que destruya a sus adversarios. El juego consiste en meter a todos los robots en una misma "arena" de juego, y ver quien gana. Hubo disputadas batallas, con robots tan peligrosos como "Tortilla Loca" o "Arale 2000". Todos estaban atentos a los comentarios que uno de los miembros del GPUL realizaba para toda la party. Fue realmente divertido.



La red contó con mucha equipación de hardware pero estaba colocado sin ningún orden.

Los Gamers

Esta fue una party con muchos gamers que se dejaron la piel jugando al Counter Strike, al Starcraft, o a las versiones de Quake. Pero la tarifa ondulada llego también a la red de la Arroutada, y no pudieron disfrutar real-



Más de uno estuvo buscando la puerta para Matrix.

La opinión de los organizadores

Tras de la party, con una visión más fría, entrevistamos a Marcos Ramos, Presidente de la asociación AMIGA, organizadora este encuentro y un viejo amigo de la redacción de Arroba (hola marcos! =;-P)

-@: ¿Qué significa en nombre de Arroutada Party?
-Marcos Ramos: Es un encuentro de gente aficionada a la informática. Arroutada significa arrebato en gallego, porque nosotros somos muy arroutados

-@: ¿Por qué se eligió Coruña para celebrar la party?
-MR: Porque es un acto muy relacionado con la juventud, y quizás sea Coruña la provincia con más jóvenes, y tenemos las facilidades que no tenemos en otro sitio. Además, los organizadores son de Coruña.

-@: Ya se empieza a notar que la gente de toda España viaja muchos kilómetros para ver la party...
-MR: Sí, un 30% de los asistentes de la party han sido de fuera de la party, como el País Vasco, Barcelona, Sevilla o Madrid. Y esperamos que esto siga así para hacer una party más abierta.

-@: ¿Crees que hubo un buen nivel en esta party?
-MR: Salieron sceners ocultos, como gamers que presentaron producciones potables, y se confirmaron valores como NewAlpha e Interface. Sí, en general tuvo un buen nivel.

-@: ¿Resaltarías alguna producción de las compos?
-MR: Los dos primeros premios de intros y demos fueron de grupos gallegos, lo cual quiere decir que si hacemos la Arroutada, sirve al menos para algo.

-@: ¿Crees que es complicado organizar parties de este tipo y con esta infraestructura?
-MR: Para organizar un acto de tres días estamos trabajando tres meses, y no cobramos nada. Lleva un trabajo muy grande pero ninguna retribución. Pero al final merece la pena.

-@: ¿Que dirías de los problemas que tuvo la party?
-MR: Los problemas cuestan dinero solucionarlos y buscaremos patrocinadores para ello. En la próxima edición arreglaremos todo lo que salió mal, sea como sea, aunque tengamos que buscar más medios debajo de las piedras.



Marcos Ramos, uno de los organizadores.

La conclusión final
Esta party ha crecido mucho desde que empezó, y esta edición ha sido demasiado para las pocas personas que organizan esto. La red ha dejado mucho que desear, y otros aspectos como la seguridad también han fallado. Unos fallos han llevado a otros, como el retraso en todas las competiciones y la falta de gente para resolver los problemas de los asistentes. Pero lejos de girar la cara y mirar a otro lado, la organización toma nota de todo lo que hay que mejorar, lo que ha salido bien y lo que ha salido mal. Y se trabajará muy duro para solucionar esos problemas y para hacer que la Arroutada siga lo que ya es: una de las mejores y más entrañables parties de la península.

Lo negativo
La falta de personal para cubrir todas las necesidades de la gente. Realmente se podrían hacer muchas más cosas como cursos, conferencias y más actividades durante la party... pero no hay elementos suficientes para hacer todo esto. La falta de organización en cosas como el ayudar a la gente con problemas en la red hace que lo que sale bien se quede emborronado. De todas formas es un problema solucionable.

Lo positivo
Que el número de asistentes se ha disparado y la party ha crecido en muchos aspectos. Ya es conocida fuera de Galicia, y da una imagen de proyecto serio como autentica megaparty. En esto no tiene nada que envidiar a parties emblemáticas, como la TakeOver de Holanda o la Mekka Symposium de Alemania. también ha crecido en recursos, contando con 2 videoproyectores, un potente equipo de sonido, suficiente hardware de red, y un local como el Coliseum de la Coruña. Y todo a un precio razonable para los gastos que generan este tipo de eventos. Los premiso de las competiciones también han crecido, dando una justa recompensa a los que se esfuerzan en superarse y a demostrar lo que valen.

mente todo lo que hubieran querido. Las compos se retrasaron bastante por culpa de esto, pero no impidió que se celebrasen. La mentalidad y la exigencia de esta nueva "tribu" es muy alta, y de este sector es de donde se escucharon más criticas.

El final de la party

El último día aun quedaba un as en la manga: la dance compo. Cada participante se dedicó a mostrar lo bien que baila al ritmo de la música, pisando las flechas que iban apareciendo en la pantalla gigante. Uno de los concursantes llegó al casi "perfect" y dejó a todos boquiabiertos. Fue una pena que el que lo retransmitía no bailase también. Después de esto, y mientras la gente iba recogiendo sus ordenadores, se vivió la entrega de premios. Campeonatos de Linux, de Juegos y de Scene fueron desfilando uno a uno. Algunos saltaban de alegría, otros simplemente recogían su trofeo, y los que no se llevaban nada pensaban "el año que viene me preparo mejor y presentaré algo que arrase". También andaba por la party una conocida empresa española de antivirus que se dedicó a ofrecer un trabajo a las jóvenes promesas de la programación. Últimamente en las parties se está observando el fenómeno de que no solo sirven como punto de encuentro, sino como un sitio para encontrar una oferta de trabajo de esa empresa que siempre nos pareció "muy grande para nosotros". **Derethor.**



¿Quién dijo que el Amiga estaba muerto?

La compo más divertida fue, sin lugar a dudas, la del Real Time Battle. En esta competición, los participantes tienen que programar un robot que destruya a sus adversarios.



Página del Área Scene.

REFERENCIAS
Página web oficial:
http://www.arroutada.org

La revista necesaria

[Webmaster]

A pesar de la gran cantidad de revistas de informática que ya están en el mercado o que aparecen continuamente, no se llegaba a cubrir un importante hueco, el de todos esos profesionales o usuarios avanzados que necesitan una publicación de referencia a la hora de crear u optimizar sus sites en Internet. Webmaster viene a suplir esa carencia.

La web en papel

En la actualidad, para los administradores de sistemas, se hace casi indispensable contar con una amplia palestra de información que les permita estar a la última de actualizaciones, parches o bugs, y todo ello desde fuentes conocedoras de ese particular mundo. Hasta ahora esa tarea se realizaba con una interrumpida búsqueda por decenas de webs, pero no se contaba con una publicación que se especializara en mantener toda esa batería de pequeños detalles con la suficiente profundidad y responsabilidad como para servir de herramienta referencial a los webmasters.

Por otra parte, cada vez son más los internautas que deciden colocar sus propios contenidos en la Red pero que rara vez encuentran la información requerida para aspectos tales como la gestión de un dominio o cómo funciona una cgi. Las revistas de informática más generalistas consideran que

> *...cada vez son más los internautas que deciden colocar sus propios contenidos en la Red pero que rara vez encuentran la información requerida para aspectos tales como la gestión de un dominio o cómo funciona una cgi.*



estos temas son demasiado especializados para sus páginas y el perfil medio de sus lectores, quedando el usuario desamparado cuando trata de encontrar una referencia en papel que le ayude a desenvolverse en este campo tan tremendamente técnico y en continuo avance.

En esa tesitura aparece Webmaster, una publicación en papel que demuestra tener la suficiente flexibilidad como para que entre sus páginas encuentren cabida desde los webmasters profesionales, demandantes de una información muy especializada y al día, hasta aquellos cibernautas que decidan tener una sencilla página personal pero que no sepan dónde acudir para solucionar cuestiones básicas del mantenimiento y creación de una web.

Calidad y fiabilidad

La revista Webmaster aboga por la calidad desde todos sus ángulos. Su cuidada realización gráfica, su diseño claro y conciso o las temáticas tratadas son una estupenda muestra de este compromiso. Mes tras mes Webmaster lleva a sus lectores el "state of art" de la creación web a través de la pluma de reconocidos especialistas nacionales y extranjeros, en un lenguaje claro y accesible tanto para los más experimentados como para los recién llegados al diseño web.

En resumen, Webmaster es una cita con toda una filosofía de cómo crear mejores sites y convertir Internet en todo un mundo de posibilidades para la imaginación. **@rroba** ■

@RROBA

Aviso importante: nos mudamos de dirección de correo. La nueva dirección de @RROBA a la que deberéis dirigir vuestro e-mail es:

arroba@megamultimedia.com



curso de crack

Toda una provocación
[Crackmes]

CraCkER: Individuo socialmente inaceptado cuya finalidad es la de destrozar cualquier sistema con propio beneficio. Supongo que esa será la definición que el Real Soplapollas Diccionario de la Lengua le dará a un individuo afín a la comunidad CracKer. ¿Estamos en la era de la información? ¿O estamos en la de la desinformación? Creo que la segunda pregunta es la más correcta. Hace poco, amigos míos me plantearon un reto: hackear una página oficial y modificar los contenidos, yo les expliqué que aunque tenía alguna noción de hAcK no era el más indicado para hacerlo y ellos se sorprendieron porque entendían que un CraCker aparte de "piratear juegos", lo que también hace es Hackear con mala leche. Es decir, el Cracker no solo se dedicaba a la ingeniería inversa sino a todo lo perjudicial de los demás campos. Creo que a este paso si el vecino del quinto se entera de que me gusta crackear me va a contratar para que mate a su mujer...

Al rico CrackMe

No con ello digo que los conocimientos de un CraCker sean bienintencionados, ni que todos los crackers revienten los sistemas por diversión y no con ánimo de lucro, entendámonos bien, aquí, como en todo, los hay mas éticos y menos, los hay que compran software original y los hay que no, pero el estereotipo del cracker interesado y nefasto no es cierto. De hecho, he aquí la prueba: los Crackmes. ¿Qué son? Pues esto que parece una nueva marca de patatas fritas son, nada más y nada menos, programas creados con el fin de... ¡¡crackearlos!! Son de libre distribución y lo que es más importante están hechos para que

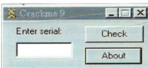


Figura 1.

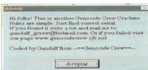


Figura 2.

los puedas desemsamblar, tracear y todos-los-ar que los contratos de software te prohíben hacer. Pero los Crackmes son presentados con objetivos, es decir, siempre se acompaña al Crackme con los objetivos que hay que cumplir, como podéis ver en las figuras 1 y 2 (Figuras 1 y 2). Como podéis leer en la figura 2 los objetivos de este CrackMe es encontrar el número serial correcto como hicimos en nuestra entrega anterior, de modo que no hay que modificar el código original. En los Crackmes también hay diferentes niveles de dificultad y podemos encontrarlos de 3 tipos: Windows Crackmes, Dos Crackmes y Reversemes. Generalmente los objetivos de un Crackme suelen funcionar por dos patrones: tener que encontrar el serial sin modificar el código del programa o encontrar un parche, en los Reversemes hay que destriparlos completamente y modificar los saltos o deshabilitar código o incluso añadir funciones, con lo que hay que saber programar en ensamblador, especial mención hago de los reversemes de SantMat, son buenísimos no solo por el reto que propone, sino por lo originales y cómicos que son y si no me creéis echad un vistazo a las figuras.

> *Son de libre distribución y lo que es más importante están hechos para que los puedas desemsamblar, tracear y todos-los-ar que los contratos de software te prohíben hacer.*

Jugando con ellos

Para mostraros cómo funcionan y lo interesantes que son, vamos a crackear uno. De unos cuantos que tengo, me decido por el crackme3 de Crackers For Freedom, que era el que mejor pinta tenía, vemos los retos que imponen y son simples: descubrir el número de serie válido. De manera que como podéis ver en la figura 4 probé con un Nombre y un



Figura 3.

Serial más falso que las ultimas declaraciones del Monje (Marujita Díaz le violó!!!) y nos aparece nuestro habitual mensaje de error. Así que, con esa templanza que me ha dado no pertenecer al club de amigos de Tamara, abro W32Dasm y busco la referencia de la ventana "Wrong serial, please try again" pero no

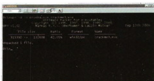


Figura 4.

encuentra nada. Todavía no habíamos visto esto en nuestro curso, pero es fácil lo que voy a explicar, el programa está comprimido con Upx.

Upx es un compresor de ejecutables que hace que los mismos ocupen mucho menos espa-



Figura 5.



curso de crack


Figura 6.

cio y aún se puedan seguir ejecutando perfectamente, pero en W32Dasm las cadenas de las ventanas no se puedan ver.
Upx.exe se puede bajar de **www.Upx.tsx.org** completamente gratuito. Una vez descargado, lo descomprimís en el directorio Windows\command y ya lo podéis ejecutar desde cualquier sitio. Si no, hacéis un path al directorio en el que lo habéis metido y ya está. Una vez que lo tenéis, abrís la consola de dos y escribís upx -d -o prueba.exe crackme3.exe en el directorio donde tengáis el

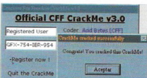
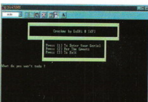


Figura 7.

crackme3.exe, como podéis ver en la figura 4. Lo que ha sucedido es que crackme3.exe se


Para no olvidarnos de DOS.

ha descomprimido en un nuevo archivo que es prueba.exe (Figura 4). Ahora lo que hacemos es abrir de nuevo W32Dasm y buscar el mensaje de error. Podemos utilizar Search⊳Find Text y el texto que queremos buscar o en Refs⊳String Data References, donde se abre una ventana con todas las referencias de cadenas en el programa y buscamos la nuestra de error como podéis ver en la figura5 (Figura 5). Ahora sí que la ha encontrado y, como podemos comprobar unas líneas más abajo, la cadena y la ventana vienen referenciadas por un salto en la dirección 00440F39. En la figura 6 podéis ver el código resultante en esa dirección. Hay algunas cadenas que no dejan de ser curiosas. La primera es Registered User, la segunda es un número muy largo el cual se parece mucho al


Un crackme de windows.

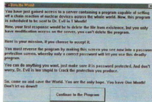
que nos encontramos al cargar el programa y dos que nos felicitan por crackear el programa. Además, en el bloque de Registerd User y en el del numerajo se hace una llamada al mismo procedimiento (call 00403B2C) y después un salto condicional jne que si vemos a

Upx es un compresor de ejecutables que hace que los mismos ocupen mucho menos espacio y aún se puedan seguir ejecutando perfectamente, pero en W32Dasm las cadenas de las ventanas no se puedan ver.

donde van, saltan por debajo de los mensajes de felicitación. Con lo cual llegamos a la conclusión de que esos son el Nombre y el Serial correcto. Los anoto y los introduzco en el CrackMe y... Congrats! You cracked this crackme! Como podéis ver en la figura 7 (Figura7). El crackme ha sido sencillo, ya que solo había una posibilidad de serial y no existía un procedimiento que los generase. Job Done.

¿Quién sabe dónde?

Pues para que no tengáis que recurrir al programa de Paco Lobatón os lo voy a poner fácil y os diré dónde podéis encontrar estas maravillas para que podáis descargaros unas cuantas y vais dándole al callo, y así de paso veis páginas muy interesantes.


Un reverseme muy divertido de SantMat.

www.immortaldescendants.org el Webmaster es Volatility y en esta página podéis encontrar manuales, herramientas hechos por ellos y crackmes.
www.reversecourse.cjb.net en donde podréis encontrar gran cantidad de reversemes organizados por orden ascendente de dificultad.
www.reverseme.cjb.net esta es una página casi exclusivamente dedicada a reversemes también muy buena.
www.fravia.cjb.net página donde podéis encontrar mucha información de ingeniería inversa.

En el próximo CD de @rroba incluiré unos cuantos crackmes y reversemes para todos los que no tenéis conexión, además de Upx (no creo que haya sido posible incluirlo en este).
Creo que a partir de ahora trabajaremos con Crackmes, ya que está completamente permitido. Espero que ahora muchos veáis que en esto del Crack hay gente completamente altruista que gasta tiempo creando programas para crackear. Sin nada más que contaros hasta el próximo mes...**Seymour CrayX**

El correo de Seymour

En la entrega pasada me remitieron un email preguntándome acerca de las mochilas. No sé quién fue porque perdí el sistema y todos los emilios, pero me preguntaban cómo hacer una mochila. Hay muy pocos programas comerciales que lo usen, Aitor tiene un especial de la motxila para el Matlab, quizás se encuentre en la página del WKT, si yo construyese una motxila lo que haría sería una memoria que contuviese los valores de todas las constantes de un programa y se conectase a puerto paralelo. Estas constantes podrían ser los invariantes de un bucle, las condiciones, etc... por ejemplo, si tenemos un bucle for de 1 a N haría que n fuese leída de la motxila... sería un sistema fuerte y puñetero. Lo que no sé es si se podría hacer realmente, porque lo más complicado sería crear el driver de ese dispositivo tan particular. En cuanto a la fabricación de la memoria le podéis consultar a un ingeniero electrónico. Lo malo de esto es que sería bastante caro protegerlo. Espero que esto os haya servido para daros la idea. Hasta la próxima consulta. Todas las consultas las podéis realizar en dosmagic@worldonline.es... Intentaré contestarlas todas. *

906 [Números]

A raíz del polémico artículo acerca de los servicios de sexo a través de 906, aparecido en el número 28 de Arroba, la empresa Nocreditcard, aludida en el mismo, ha querido aportar diversas puntualizaciones acerca de su actividad. Ingrid Rovira, su responsable de prensa, considera que la información publicada en la revista Arroba no era correcta. Dado que la nuestra es una publicación abierta, procedemos a incluir la réplica que se nos ha hecho llegar.

Acerca de la conexión a SexyAmor.com, empresa que utiliza los servicios de Nocreditcard.com, los responsables de la segunda afirman: "Para entrar en SexyAmor.com se tiene que pasar primero por nuestro dialer, que es el mismo que se puede encontrar en Nocreditcard.com, en el cual aparece un contrato de conexión a un número especial 906, el cual a su vez puede ser aceptado o no por el usuario. El usuario solamente accede si, tras leer las cláusulas del contrato, en las cuales se especifica que tiene que ser mayor de edad, marca las casillas pertinentes y acepta la conexión y, por tanto, las tarifas. Además, existe la opción de parental password (pasword de adultos), que en el caso de bajar el dialer directamente al escritorio puede impedir el acceso a cualquier miembro menor de edad que no conozca ese código individual".

En relación a las tarifas de conexión, se alude a la cláusula 7ª del Contrato de Telefónica para la prestación del servicio 906, en uno de cuyos párrafos se establece lo siguiente: "Para la debida protección del usuario ante posibles consumos excesivos e involuntarios, la duración máxima de cada llamada dirigida al Servicio será de 30 minutos, viniendo el prestador del servicio obligado a arbitrar los mecanismos técnicos necesarios para ello". De modo que "el dialer de Nocreditcard.com o de SexyAmor.com, que es el mismo, se desconecta automáticamente cuando el usuario lleva 29 minutos y 45 segundos conectado. Por tanto, suponiendo que se aplica la tarifa más alta de 112,03 Pst/min., más la tarifa inicial de 15 pts., el coste máximo de la conexión sería de 3.811 pts.".

Otro punto que ha suscitado la controversia se centra en la gratuidad o no del servicio. Nocreditcard, a este respecto, afirma lo que sigue: "Tanto Nocreditcard.com como SexyAmor.com ofrecemos el dialer y los contenidos gratuitamente, es decir, el sexo es gratis, pero en ningún momento se afirma que todo sea 100% gratis, evidentemente que no lo es. Por esa razón aparece un contrato en el cual se especifican las tarifas y la forma de pago, ya que se hace a través de la tarificación telefónica y no de la tarjeta de crédito. Incluso somos la única empresa del sector, al menos así nos consta, titular de una autorización general de tipo C (Proveedor de acceso a Internet) concedida por la CMT (Comisión del Mercado de Telecomunicaciones). Sería interesante comprobar si otras empresas cumplen esos requisitos".

En cuanto al funcionamiento del dialer, relacionado con el concepto plug-in, se dice: "Nuestro dialer es un programa que cambia el nodo telefónico y envía la señal a través de un número 906 a nuestro webserver (programa servidor) para acceder a nuestras páginas web, como explica el contrato y, por tanto, es totalmente legal. En este sentido, lo que sería delito es que invitaran a instalar al usuario un plug-in para visualizar una página web, y que a cambio se le instalara un dialer. Es decir, utilizar el dialer disfrazado de plug-in con predeterminación para, por ejemplo, forzar al usuario a conectarse a través del 906 cada vez que quisiera navegar por Internet. Este no es el caso ni de nuestra empresa ni de SexyAmor.com". Por cierto, Nocreditcard aclara el hecho de que no existe asociación entre ellos y SexyAmor.com. "A lo más", dice, "se podría calificar de un contrato de colaboración puntual". Añade además que "nuestra empresa es proveedora de páginas de sexo en Internet, pero no es proveedora de los contenidos de sexo en Internet, puntualización importante".

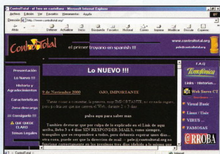
Por último, se aborda una explicación sobre el motivo de permitir la navegación por Internet a través del 906: "Debido a que muchas personas navegan con varias conexiones a la vez, ¿por qué deberíamos impedir al usuario la posibilidad de enviar o recibir un e-mail mientras navega por Internet? ¿Acaso no estaríamos limitando las posibilidades del medio?". La redacción de Arroba agradece al departamento de prensa de Nocreditcard.com su colaboración, puesto que ayuda a comprender mejor un mecanismo poco conocido hasta el momento. **@RROBA**

Web del mes:



Control total

http://www.controltotal.org/



Tenemos entre manos uno de los mejores sitios de hacking en español, nos referimos a Control total, que es la página del primer troyano en este idioma. Junto a toda la información sobre la actividad de los hacks, historia, últimas noticias y programas interesantes, la web incluye la posibilidad de adquirir troyanos que aún no están registrados en muchos de los sistemas de protección y que presentan interfaces gráficas atractivas y tamaños reducidos. Para los informáticos y programadores, hay que señalar que el código fuente se encuentra abierto para los que deseen modificarlo. Además la página nos ofrece una serie de links con los lugares más indicados en la red para la comunidad de hackers.



Aulas de sangre

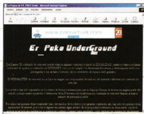
http://www.aulasdesangre.com

Los aficionados a las series de terror están de enhorabuena porque en Internet ha comenzado "Aulas de sangre", la primera serie de suspense española en Internet sobre gritos, asesinatos y sangre, mucha sangre. La página presenta toda la información necesaria (el trailer, la sinopsis de los capítulos, detalles de los personajes...) para enganchar a los visitantes desde el primer momento y ofrece la posibilidad de convertirse en uno de los protagonistas. Estos diez jóvenes intentarán seguir la huella de los asesinatos y descubrir la identidad del psicópata, antes de convertirse en las propias víctimas. Con un cuidado diseño de producción, "Aulas de sangre" permite a través del correo electrónico participar en el guión y aportar más tramas, ideas, nuevos personajes, etc. en uno de los proyectos más arriesgados del panorama virtual español.

se mueve]

La página de Paco

http://pagina.de/er_pako



Esta web personal tiene la ventaja de configurarse como una de las referencias más importantes sobre los temas relacionados con la informática e Internet. Encontramos en Paco underground aspectos centrados en la seguridad en la red como hacking, cracking, virus y evaluación de programas de seguridad. Además es posible suscribirse para entrar en el servicio de información de las últimas novedades en este campo. Otros contenidos en la página son comentarios sobre Linux, tutoriales sobre Internet, programación y diccionarios sobre términos informáticos, de telecomunicaciones e, incluso, un marco histórico de los ordenadores. Para completar los servicios, se incluye una sección de chistes de todo tipo: textuales, imágenes, sonoros y audiovisuales.



Underport

http://underport.metropoli2000.net

Esta web se trata de un completo portal centrado en los productos, tal y como señala su nombre, conectados bajo puerto como juegos para PC y Playstation, mp3, emuladores y todo tipo de descargas para ordenadores. La página principal informa sobre todos los acontecimientos ocurridos, así como de las novedades en juegos, consolas, ordenadores, etc. Entre otros servicios, tratándose de un portal, el usuario encontrará chat, foros de discusión y secciones con noticias sobre PC, Radio, Playstation y textos. Además, está completado por un buscador que localiza rápidamente cualquier aspecto que se solicite; incluye un servicio de suscripción y encuestas sobre la actualidad de los juegos en consola.

Electrifikarte

http://www.cibernos.com/electrifikarte

El creador de esta página se confiesa un nostálgico de aquellas que en su tiempo también fueron denominadas *nuevas tecnologías* y que están ahora olvidadas. La página presenta, uno a uno, estos electrodomésticos que marcaron época por sus prestaciones como la plancha, el video, la nevera, la radio, discos de vinilo y la máquina de coser. Nacho Gallego comenta la historia completa de estos utensilios desde que se convirtieron en señales de identidad hasta su posterior postergación por la imposición de otras más nuevas. Además la página incluye un anecdotario con todas las incidencias de las trayectorias de las viejas máquinas a lo largo de toda la historia; se ofrece la posibilidad al visitante de añadir más anécdotas.

Sección patrocinada por la revista **HipHop Nation**

NIGHTMARES ON WAX "DJ KICKS"



Un enamorado del sonido hip hop , este británico que nunca se ha movido de su Leeds natal, empezó con el single "Dextrous" y dando el bombazo con el álbum titulado "Word of science" en el cual metía grandes dosis de soul , otro sonido que parece le tira bastante. Su éxito sin embargo llegó de la mano del álbum "Smokers delight" que será recordado cuando haya que tirar de los discos de los noventa. Las colaboraciones de gente importante siempre constan en sus proyectos como ya hieran "de la soul", "oc" o "Corinna joseph" en el álbum "Carboot soul " del pasado año 99. El sonido logrado no sorprende en cuanto a innovación , ya que todos los estilos que surgen son de sobra conocidos por todos, e incluso se permite el introducir samples como el "bridge is over" de BDP, en el tema de Kenny dope "super kat". En este tema también surgen devaneos con el ragga , un estilo que poco a poco se ha ido dejando de lado. Otros que cabe destacar son Blackalicious con "alfabet aerobics", el propio Nightmares on Wax en "play on" y así hasta un total de 23 cortes en los que os dejo averigueis a cada artista con su rollo a ver que tal os parece cada cual. Lo que sí digo es que la calidad impregna este disco que es un extenso repaso a la mejor música negra que se está cociendo , a pesar de que la mayoría de los que colaboren no sea muy conocidos.❍

MUGGS PRESENTS... "SOUL ASSASSINS PT.2"



Bueno, ni que decir tiene que esta producción es bombástica, lo que ya se suponía de antemano.
Vuelve al ataque el Dj, productor , y colaborador en activo más solicitado tanto por grupos de rap como por los de otros generos. Hablo de Larry muggerud , más conocido como Dj muggs.
Este italo americano emigrado desde nueva york a los ángeles siendo adolescente se centró en rayar vinilos y tanto que le gustó que aquí le tenemos una decada después. Cimento su base con su todavía grupo Cypress hill , de sobra conocido, militantes latinos y fumetas en los que parece que no entra Muggs, en cuanto a origen . Después de Cuatro álbunes con Cypress , muggs que sentía ansiedad por hacer sus propios proyectos, editó Soul assassins chapter one, que fue tremendo con colaboraciones importantisimas y que nadie esperó que llegara a reunir. Eso hizo difícil pensar que pudiera mejorarlo.
La verdad es que este capítulo segundo no hay que compararlo con el primero puesto que es bastante diferente, ¡que coño!, no tiene nada que ver ni en lo musical ni en lo rimado.
Los artístas que dirige en esta ocasión son muchos y conbina a gente conocida con los no tanto lo que ayuda a salir nuevas promesas. Kool g. Rap, Gza de wu tang clan, kurupt de dogg poung , goodie mobb , ras kass, cypress hill, (no podían faltar), o Everlast de los desaparecidos House of pain.
Todos y cada uno de ellos nos transportan a un mundo de sonídos extraños y remezclas que asustan por lo ingeniosas que resultan. Muggs es un genio. Sus producciones se salen y la idea de continuar con más capítulos no sería mala, porque estoy seguro que volvería a sorprender .
Los sonidos utilizados ya distan bastante del sonido Cypress, un funk cansino , que ha dado paso a la experimentación de muggs, al que siempre le fue eso de coger samples de films famosos y transformarlos en hip hop. Hala a disfrutarlo.❍

SINDICATO ARGENTINO DEL HIP HOP "UN PASO A LA ETERNIDAD"

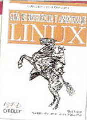


Este ya no es aquel Sindicato que venía del oeste en el '97. Tampoco es el que sorprendió con sus tangos rappeados en el '99. Es una más de las tantas mutaciones que la histórica banda de Morón sufrió a lo largo de su extensa carrera, esta vez teniendo como meta clara el éxito comercial. ¿Y por qué no? "Se vendieron", dirán los ortodoxos b-boys. Y es cierto que tuvieron que ceder bastante y hasta cambiar en parte su estilo para lograr grabar en una multi. Sin embargo, crecieron en calidad y producción y nos ofrecen en este disco, el producto discográfico -hasta ahora- más digno que se haya editado en la mermada escena argentina. De alguna manera los sindicalistas de la vieja escuela porteña se las ingenian para combinar edulcoradas melodías radiables con bases potentes y agresivas envasadas en una producción por demás ostentosa. Comercial, sí, pero nada que un tardío Nas o un póstumo Big Pun se hubiesen negado a hacer.
Poco acertada sea quizá la selección de los cortes, que incluye demasiados clásicos de la nostalgia en versiones renovadas, temas que les escuchábamos en vivo hace ya muchos años y hubiesen quedado mejor como un motivo de culto del pasado. En general, el disco se balancea entre el funk y las producciones más neoyorquinas en cuanto a lo musical, mientras las letras abundan en referencias al paso del tiempo (¿cuándo no?) y en el aspecto vocal hay una notable - y asumida- influencia de los hispanos VKR. ❍

libros<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Guía de referencia y aprendizaje Linux

Editorial: Anaya Multimedia

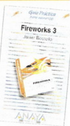


Manual de introducción en el uso del sistema operativo Linux, desarrollado por los usuarios de Internet y compatible con Unix. Linux consiste en un sistema operativo multiusuario y multitarea, capaz de trabajar con entornos multiprocesador que se distribuye gratuitamente en formato electrónico y a un coste muy bajo. El libro, destinado a los profesionales y expertos del medio, presta especial atención a los complejos procesos de instalación y configuración de este sistema; describe cada elemento de Linux y nos muestra diferentes formas de utilizarlo junto con una completa relación de comandos y funciones. Además, analiza temas como el escritorio KDE; el proyecto GNOME, Samba; PPP; programación en Java bajo Linux; shells; instalación en plataformas Alpha, PowerPC, Motorola 680x80, y Sparc. Su precio de lanzamiento al mercado es de 6.500.- Ptas. (I.V.A. incluido).❍

libros<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Fireworks 3

Editorial: Anaya Multimedia



Respecto a la creación de páginas en Internet, este libro pretende introducir al lector en el Fireworks 3, herramienta esencial en la creación de gráficos para la Web. Este programa, ahora más potente y sofisticado, engloba todos los útiles necesarios para la creación total de un sitio Web, reduciendo y automatizando el trabajo. Este libro de referencia destinado a un nivel básico-medio comprende temas como dibujar vectorialmente; maquetar; tratar fotografías, dibujos o cualquier mapa de bits; interactividad de imágenes y animar, y programar en total integración con los navegadores y editores más usados. El manual está escrito por Javier Bootello, diseñador y autor de varios libros de informática gráfica y tiene un precio de 1.700.-Ptas. (I.V.A. incluido). ❍

libros<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Aplicaciones JavaScript

Editorial: Anaya Multimedia/ O´Reilly



Este manual de Jerry Bradenbaugh, destinado a profesionales y expertos, ofrece una completa visión del lenguaje JavaScript. El lenguaje, que revolucionó la comunidad informática por la aparición de los objetos y de las matrices que permitían crear giros de una imagen, utiliza una arquitectura orientada a objetos, trabajando también con propiedades como las funciones del constructor o la estratificación en jerarquías. El libro analiza el código y las técnicas relacionadas con la funcionalidad de JavaScript. Se trata el código fuente de la mayoría de las aplicaciones bibliotecas que servirá para dividir la web en módulos para su mejor administración y codificación. El libro se lanza al mercado a un precio de 4995 ptas. (I.V.A. incluido). ❍

@RROBA

39 CONTENIDOS







Algarroba
UglyPeople.com

Juegos
Stupid Invaders
DirectX 8

QNX

BCN Party & Arroutada

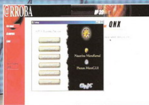
Emuladores
AmiMSX
fpse
Sintendo
Gleam!
DreamSNES 0.9
epsxe
Rockness
SNES X
SMY GB
Winboycott
Utilidades

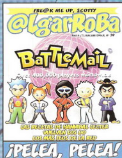
Linux
(Selección de utilidades)

Virus
Win32.Girigat











PELEITAS POR EMILIO

Ahora que tenemos tarifa plana, nos damos cuenta de que la conexión se cae más de lo que quisiéramos, ¿verdad? Hasta que eso de meterse en Internet sea más decente, podemos probar a jugar con Battlemail, los dos juegos por emilio más viciosos que nos hemos encontrado. Aquí en la redacción no paramos de echar partiditas. Además, lo último sobre la secuela de El Silencio de los Corderos, con Anthony Hopkins y sin Jodie Foster; las webs sobre gente fea que nos producen pesadillas por las noches... Y todo un homenaje a los años 80, no en vano estamos viviendo todo un revival de esos añitos en la moda, la música...